流行音乐学院

● 音乐院系/艺术学校教材
● 音乐人/爱好者自学用书

编曲

附赠MP3光盘

音色解析
编曲原理
常见风格编曲实战

编著 文海良

湖南文艺出版社

流行音乐学院系列教材

★中国第一套成体系编写的流行音乐教材
★使流行音乐人和爱好者具备全面的专业素质
★适用专业：歌手、乐手、创作人、制作人、录音师、DJ、编辑、教师及学生



责任编辑：何征 T=0731-5983118 E=music-he@163.com
张 玥

书装设计：汪 勇


ISBN 978-7-5404-4486-0
定价：48.00元

流行音乐学院

●音乐院系/艺术学校教材
●音乐人/爱好者自学用书

编曲

音色解析
编曲原理
常见风格编曲实战

编著 文海良

湖南文艺出版社

作者简介

文海良，任职于湖南科技大学艺术学院音乐系，组织了一项省级科研课题的研究；非凡文化传播首席音乐制作人；曾为张家港交通频率等全国多家电台创作台歌，并写有 1 部电视剧音乐；2004 年成立浩海工作室，已现出版书籍有：《走进神秘园——新世纪经典音乐改编的钢琴曲》等通俗钢琴曲集 3 本；《唱翻天——网络翻唱实战手册》《Band-in-a-Box 智能作曲速成》《玩转软音源》《效果器插件技术与应用（上、下）》、"电脑音乐王 Cubase 实战手册"系列等图书。

技术交流 QQ：185538708
邮箱：mademusic@126.com
个人新浪博客：
http://blog.sina.com.cn/u/1246735531

图书在版编目（CIP）数据
编曲/文海良 编著.-长沙：湖南文艺出版社，2009.12（流行音乐学院系列教材）
ISBN 978-7-5404-4486-0
Ⅰ.编… Ⅱ.文… Ⅲ.流行歌曲-歌曲作法 Ⅳ.614.5
中国版本图书馆 CIP 数据核字（2009）第 236264 号

流行音乐学院系列教材·编曲

编　　著　文海良
出 版 人　刘清华
责任编辑　何征　张　玥
书装设计　汪　勇

湖南文艺出版社出版、发行
（长沙市雨花区东二环一段 508 号　邮编 410014）
湖南省新华书店经销
湖南省贝特尔印务有限公司印刷
2010 年 1 月第 1 版第 1 次印刷
开本　787×1092　1/16
印张　23.00
印数　1-8,000

书号　ISBN 978-7-5404-4486-0
定价　48.00 元（附 MP3 光盘）
若有质量问题，请直接与本社出版科联系（0731-5983029）

出版说明

中国流行音乐理论体系的第一次完整架构

本丛书是中国第一套成体系编写的流行音乐教材，它既可作为流行音乐从业人员以及爱好者的自学教材，也符合作为专业院校教学用书的条件，如作为音乐学院、师范及普通院校音乐系、艺术学校以及设有“流行音乐”、“通俗音乐”或“现代音乐”系的中高等院校的教材，各类音乐培训班也可以使用。读者对象主要包括流行音乐歌手、乐手、创作人、制作人、录音师、DJ、编辑、教师及学生等。

作为音乐人，最好能具备全面的专业素质。希望通过本套丛书的系统学习，能使读者成为真正具有专业素养的、能与国际主流接轨的流行音乐人。

本丛书教授的内容包括各种风格流行音乐（包括流行、摇滚、爵士等等）的每个层面，以理论教学为主，还包括一些实用性教材。

流行音乐和传统音乐在一些方面有很多共性，但又独具个性，它基于传统又超越传统，是一个独特的音乐理论体系。如流行音乐的节奏远比传统音乐复杂，和声进行及和声色彩的需求也和传统音乐有着明显的不同，尽管这些理论尚未完全体系化，但是在实际中却有了它所独具的音乐标准，因此不可以传统的理论来解释这些流行音乐的现象。

根据流行音乐在学习的内容、方式以及着重点上的不同，本丛书在借鉴世界先进流行音乐院系教学模式的基础上，根据国内与欧美流行音乐的差距情况、国内传统音乐教学的基本方法以及学生的个性特点，并参照一般传统音乐学院的教学体系和方法，制定了一套适合中国国情的、严谨而科学的学习计划，以使读者能更加适应流行音乐的学习要求。

丛书的第一批教材主要有《基础乐理》《视唱练耳》《基础和声》《爵士和声》《编曲》《流行歌曲写作》《流行音乐历史与风格》《流行演唱法》，这些教材基本上搭起了流行音乐理论学习的基础架构。读者可以循序渐进地学习乐理、和声，同时进行视唱练耳的训练，然后再深入学习创作或编曲。

不同的人可选择性地搭配使用不同的教材。比如歌手和乐手必须学习《基础乐理》《视唱练耳》和《基础和声》；如果想成为一名创作歌手或创作乐手，同时还要学习《流行歌曲写作》；创作人和制作人不但需要学习以上几门课程，同时还需掌握《编曲》；DJ、音乐教师和音乐编辑，不但

需要学习以上这些课程，同时还需掌握大量的音乐史料和音乐风格，以拓宽自己的思路。

中国流行音乐自上个世纪20年代诞生，至今已有八十年的历史，但中国流行音乐一直没有一套完整的理论和教学体系。本丛书无意中充当了构建中国流行音乐理论和教学体系的第一个角色。虽然现在形成的这套丛书的内容和体系还有待时间的检验，但为了能扮演好这个角色，丛书的编写者和策划者付出了大量的劳动，这些劳动体现在丛书的各个细节中。

针对传统音乐和流行音乐对于基础理论的不同侧重点，编写者们安排了与传统音乐教育不同的学习内容和模式。比如在学习《基础乐理》时，就使用了大量不同风格、不同国家的流行音乐作品作为谱例，让读者从横向和纵向两个方面拓宽视野，加强分析能力、创作能力和适应能力。

考虑到学习的延续性，本丛书的编写基本上保持了内容的统一性，在谱例上力求连贯性，比如《基础乐理》中列举的某些"转调"谱例，将会在《基础和声》中进一步进行分析；《基础乐理》中分析的流行音乐节奏特征，也将会在《视唱练耳》中得到进一步的训练。

任何艺术形式都是不断发展进步的，流行音乐及其教学同样如此。发展和进步，不应当是单一直线式的，而应是开放式的，放射式的，全方位的。

作为中国第一套完整的流行音乐理论和教学体系教材，我们希望能有读者（教师或学生）对已出的教材提出宝贵意见，以供我们修订改版。我们更希望有更多的富有流行音乐教学和实践经验的人士加入到这个行列中来，参与到其他课程教材的编写和对已有教材的修订等工作中（可参与的项目有下一批拟出的教材，包括"中西方流行音乐史"或"流行音乐作品风格赏析"、"流行演唱"等等），不断完善教学体系，丰富教材的门类和内容。

我们将以"基于理论，透过现象，把握市场，兼顾艺术和商业的融合，从而提升中国流行音乐的整体水平"的理念继续这套教材的出版工作。如果您认同这个理念也愿意为中国流行音乐教学事业添砖加瓦，请与我们联系。

地　址：湖南省长沙市东二环一段508号湖南文艺出版社
邮　编：410014
E—mail: music-he@163.com
电　话：0731-5983118
联系人：何征

前言

Foreword

文海良

作为流行音乐理论中核心课程之一的编曲，我们认为，它既不是古典音乐体系中配器法在流行音乐领域中简单的复制与模仿，也不是狭隘的电声乐队配器。通过对现行流行音乐配器的分析与总结，并借鉴古典音乐配器的若干法则，我们试图建立一种更适合流行音乐特点的配器方法，即模块化的配器方法，而模块的具体表现形式就是书中所提到的“织体”。

本书的布局谋篇采取理论与实践相结合的方式进行，核心内容在于第二部分“编曲原理”中对于模块织体构建的理论阐述。而为了能在实际的音乐配器中有更具体的指导，我们在第三部分则着重介绍了各种具体流行音乐风格的特点，并在音色选用、音型、节奏型等方面作出编曲的示范操作。当然为了能够让大家更好得掌握学习内容，我们还专门在每个章节后面附有练习题供读者进行编曲练习。

从流行音乐制作这一环节上来看，编曲是属于主观意识方面的范畴，它仅存在于我们的大脑之中。而要把它转化为实际可供演奏或视听的媒介，我们还需要掌握一些实用的技术技能。在此，我们提倡用新兴的电脑音乐制作技术来代替传统的总谱写作模式，“即看即听即所得”，希望广大读者在学习编曲的同时去获取一些电脑音乐制作的知识，这样相辅相成，才能真正有所斩获。

本书的所有例曲及部分练习题音乐素材在随书附赠光盘中均有试听版本，按照书中例曲编号在光盘中可找到相应曲目，仅供读者学习参考所用。

contents 目录

目录 contents

第一部分

音色篇

流行音乐的编曲配器随音乐风格或内容不同，方法各异，但所使用的基本材料都是一样——乐器音色。在学会编曲之前，我们有必要对编曲中所使用的音色、乐器等素材进行了解。只有掌握了自然乐器的构造、音色表达性能，以及各种合成音色的音响特性，我们工作起来才会得心应手。

本篇专门介绍各种音色，为后面的编曲实战打下必要的基础。

第一章 音色总论

我们在学习乐理的时候，首先接触到的就是音。音有四个物理属性，即音高、音长、音强、音色，与编曲最有关联属性就是音色。

音色是每一种乐器能够区别于其他乐器的属性，由每一种乐器所发出的泛音（谐波）所决定的，我们能够区分每一种乐器就是依靠这种乐器的音色属性。如，小提琴有小提琴的音色，吉他有吉他的音色。

乐器泛指用诸如木材、金属等各种物质材料构建的能够发出声音的器件，而音色是一种概念，是人们对乐器声音的一种主观感觉。每一种乐器必然有其独特的音色，但每一种音色并不一定都会对应到一件具体的乐器，因为，有的音色是可以用合成器进行合成的。现代音乐的特色在很大程度上就是对新音色的追求，这也是流行音乐有别于古典音乐的地方。

古典音乐在音色的使用上基本上是以真实乐器为主的，这在管弦乐作品中能够得到最充分的体现。电的发明使音乐的音色性能开始趋向电子化，于是就出现了电吉他、电贝司以及合成器等，同时音乐的传载媒体由原先的剧院听赏模式开始向多元化模式变化，唱片、音响、磁带等电子媒体的出现无不将音乐的发展方向带向电气化、电子化。

作为电气化、电子化音乐时代的产物——流行音乐，它从一开始就走了一条与管弦交响乐截然不同的道路，追求电子化的音色特点也就成了它的招牌特色。

现在的理论普遍认为，构建流行音乐、或者说流行电声乐队的基本乐器框架为四大件，即鼓、贝司、吉他、键盘。鼓提供节奏的来源，贝司提供低音基础，吉他为主奏乐器或者提供主干织体，键盘提供各种合成类的音色来丰富织体层次。

这种四大件构架从流行音乐出现，直到现在都是构成流行音乐的基础，可以说现在还没有哪一个流行音乐的门类完全脱离了这四大件的基础构造。

当然，随着计算机技术的发展以及在音乐领域中的普遍应用，现代流行音乐的音色理论更加完善和丰富了。现在我们所使用的乐器音色基于四大件但却并不局限于四大件，根据世界上通用的音色分类标准，至少可以将我们在流行音乐中使用的乐器音色划分为 17 个大的种类，这 17 种音色分类分别是"钢琴类音色(Piano)"、"半音阶打击乐器音色 (Chromatic Percussion)"、"风琴类音色(Organ)"、"吉他类音色 (Guitar)"、"贝司类音色 (Bass)"、"独奏弦乐音色(Solo Strings)"、"合奏音色 (Ensemble)"、"铜管乐器音色 (Brass)"、"簧片乐器音色(Reed)"、"吹管乐器音色(Pipe)"、"合成主音音色(Synth Lead)"、"合成垫底类音色(Synth Pad)"、"合成效果音色(Synth Effects)"、"民族乐器音色(Ethnic)"、"打击乐器音色(Percussive)"、"特殊音效(Sound Effects)"、"鼓音色(Drum)"。

"钢琴类音色(Piano)"包括普通原声钢琴、电钢琴、以及拨弦、击弦古钢琴音色。在流行音乐中，钢琴类的音色使用得非常普遍，常常负责音乐中的主干织体。

"半音阶打击乐器音色(Chromatic Percussion)"包括钢片琴、钟琴、八音盒、马林巴、木琴、管琴等，在流行音乐中不是很常用，主要作一种色彩乐器，点缀音乐织体，起着画龙点睛的作用。

"风琴类音色(Organ)"包括各种管风琴、手风琴以及口琴等音色，在民谣类或摇滚类流行音乐中使用得比较普遍。

"吉他类音色(Guitar)"主要包括两大类吉他音色，即原声吉他和电吉他，从音色的特点来说，是非常丰富的。原声吉他有尼龙弦吉他和钢丝弦吉他等种类，电吉他有闷音吉他、清音吉他、失真吉他等诸多的种类，是流行音乐中使用非常普遍的乐器音色，常常担纲主干织体或者是主奏(Solo)音色。

“贝司类音色(Bass)”包括原声贝司、电贝司以及合成贝司三种。原声贝司实际上就是低音提琴的拨奏音色，主要用在爵士乐中。在更多的流行音乐中，使用得最多的还是电贝司，它的音色包括指弹贝司、拨片贝司、无品贝司、击弦贝司以及各种各样的合成贝司音色。

“独奏弦乐音色(Solo Strings)”包括小提琴、中提琴、大提琴等乐器的独奏音色，以及这些乐器的震音、拨弦音色，甚至竖琴和定音鼓都被归入这一类音色，这些音色常在流行音乐中担任旋律的独奏。

“合奏音色(Ensemble)”包括弦乐器的合奏音色、合成的弦乐合奏音色以及各种人声合唱的音色，当然，管弦乐齐奏的音色也包括进去了，这些音色通常在流行音乐中既可以作铺底的背景音色使用，也可以用作副旋律的演奏。

“铜管乐器音色(Brass)”包括自然的铜管乐器音色和合成铜管乐器两种。自然的铜管乐器音色包括小号、长号、低音号、圆号以及铜管乐齐奏等音色，在激情的流行音乐中使用得比较普遍，既可以作为主干节奏，也可以作为主弦律或副旋律使用。

“簧片乐器音色(Reed)”包括各种萨克斯吹管乐器和单簧管、双簧管等其他簧片乐器音色。这类音色在流行音乐中使用得不是很普遍，经常用来作些色彩性的音色点缀。

“吹管乐器音色(Pipe)”包括长笛、短笛、排箫、尺八、陶笛等木管乐器，在流行音乐中多作为色彩性乐器使用。

“合成主音音色(Synth Lead)”是流行音乐中专门用作旋律主奏音色的合成类音色的总称，这一类音色涵盖比较广泛，一般的合成器都能合成出这类音色。这类音色的“发音启动时间(Attack)”短，音色有爆发力。

“合成垫底类音色(Synth Pad)”是指流行音乐中专门用作背景垫底的合成类音色的总称，这类音色通常的发音启动时间较长，在流行音乐中大都以长音的形式出现。

“合成效果音色(Synth Effects)”是指用合成器合成的效果音色，这类音色在

流行音乐中主要起着色彩性的点缀。

"民族乐器音色(Ethnic)"是指世界上各种民族乐器音色的总称,包括中国的竹笛、二胡等,民族乐器的使用可以使我们制作的流行音乐具有浓郁的民族风味。

"打击乐器音色(Percussive)"是指除鼓(Drum)之外的其他打击乐器的总称,分为自然打击乐器和合成打击乐器两大种类,在流行音乐的某些风格(如拉丁音乐)中应用得比较普遍。

"特殊音效(Sound Effects)"是指对自然世界中的某些音响的采样,比如鸟叫声、飞机轰鸣声、掌声、枪声等等,在流行音乐中不作经常性使用,只是色彩性的点缀。

"鼓音色(Drum)"就是指流行音乐中使用的鼓组音色,包括底鼓、军鼓、踩镲、吊镲、通鼓等打击乐器,它也就是我们通常所说的"架子鼓"。鼓音色主要包括真实鼓组与电子鼓组两大类音色,在流行音乐中,鼓组是整个音乐的节奏骨架,是流行音乐的灵魂。

以上我们将国际通用的音色划分标准作了一些介绍,可以看出来,这些音色的分类已经将我们所使用的乐器音色全部囊括了进去。

流行音乐中音色乐器的使用跟交响乐的乐器音色的使用有所不同, 交响乐的乐器使用已经有了固定的模式,是经过了许多年实践检验的乐队编制体系。而流行音乐却没有这些框架,虽然构建在传统的四大件乐器音色上,但在具体的音色使用上有着极大的自由度,可以任我们追求各种千奇百怪的新音色。

我们在具体的编曲实践中,可以不拘泥于现行流行音乐的乐器、音色体系,可以大胆地使用诸多新音色,来创造更好的音乐。

思考练习题

1. 对比《十年》(● 1.1-1)中原声钢琴音色与《爱如潮水》(● 1.1-1)中电钢

琴音色的差别，并思考其音乐表现特性。

2. 对比丁薇的《女孩与四重奏》(1.1-2)中的弦乐与《威廉退尔序曲》(1.1-2)中管乐器的音色特点，并思考其使用特性。

3. 对比丁薇的《冬天来了》(1.1-3)中的原声音色与郑秀文《眉飞色舞》(1.1-3)中的合成电子音色的特点，并思考其音乐的表现特性。

4. 仔细听辨周杰伦的歌曲《青花瓷》(1.1-4)，分析其音乐织体中各种乐器音色的构成，并思考各种民族乐器的音色特点及其在流行音乐中的应用。

第二章

四大件乐器音色解析

在接下来的内容里,我们就以四大件为主干来具体介绍各种音色。

1. 鼓(Drum)



鼓,或者说鼓组,英文中为名词"Drum",是流行音乐中不可或缺的音色组成元素。

在电声乐队的编制中,鼓通常就是我们所熟知的爵士鼓,俗称"架子鼓"。在这里我们将狭义的鼓概念扩充到更广泛的"鼓组"概念,即以爵士鼓为主干的包

含诸多打击乐的鼓组音色。

鼓组音色包含打击乐器的范围比较广，构建在传统爵士鼓的基础之上，从底鼓到军鼓，再到通鼓、镲以及其他打击乐器，总共有几十种之多。根据国际通用鼓组音色的排列顺序，我们以 GM 音源格式为例，将鼓组包含的打击乐器列表如下：

键盘位置	音色名	中文名	键盘位置	音色名	中文名
35	Acoustic Bass Drum	大鼓	59	Ride Cymbal 2	点镲 2
36	Bass Drum 1	低音大鼓 1	60	Hi Bongo	高音圆鼓
37	Side Stick	鼓边	61	Low Bongo	低音圆鼓
38	Acoustic Snare	原声军鼓	62	Mute Hi Conga	低音手鼓(闷音)
39	Hand Clap	拍手	63	Open Hi Conga	高音手鼓(开音)
40	Electric Snare	电子军鼓	64	Low Conga	低音手鼓
41	Low Floor Tom	低音通鼓(落地)	65	High Timbale	高音小鼓
42	Closed Hi-Hat	击镲(闭合)	66	Low Timbale	低音小鼓
43	High Floor Tom	高音通鼓(落地)	67	High Agogo	高音碰铃
44	Pedal Hi-Hat	踩镲	68	Low Agogo	低音碰铃
45	Low Tom	低音通鼓	69	Cabasa	沙锤
46	Open Hi-Hat	击镲(打开)	70	Maracas	沙球
47	Low-Mid Tom	低中音通鼓	71	Short Whistle	哨子(短音)
48	Hi-Mid Tom	高中音通鼓	72	Long Whistle	哨子(长音)
49	Crash Cymbal 1	击镲 1	73	Short Guiro	刮板(短音)
50	High Tom	高音通鼓	74	Long Guiro	刮板(长音)
51	Ride Cymbal 1	点镲 1	75	Claves	击棒
52	Chinese Cymbal	中国镲	76	Hi Wood Block	高音木鱼
53	Ride Bell	钟铃	77	Low Wood Block	低音木鱼
54	Tambourine	手铃	78	Mute Cuica	鸟鸣桶(闷音)
55	Splash Cymbal	侧击镲	79	Open Cuica	鸟鸣桶(开音)
56	Cowbell	牛铃	80	Mute Triangle	三角铁(闷音)
57	Crash Cymbal 2	击镲 2	81	Open Triangle	三角铁(开音)
58	Vibraslap	回响梆子			

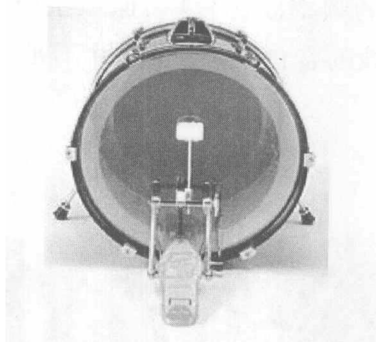
从上表我们可以看出，国际标准的鼓组打击乐音色囊括了近大部分的常用打击乐器，需要说明的是，“键盘位置”是鼓组打击乐在通用 MIDI 键盘上的音键触发排列，比如键盘位置“36”，在现代的 MIDI 音色标准中其音高位置是“C1”，但在传统的乐音体系中其音高位置是大字组的“C”。

鼓组的音色基本上可以分为原声鼓和电子鼓两大音色体系，原声鼓的音色就是模拟真实的鼓所发出来的，音色具有很强的质感和爆发力，在 Pop、爵士、摇滚、民谣等流行音乐种类中使用比较广泛。

电子鼓又可以分为两种类型，一种是在原声鼓的基础上经过效果处理的鼓音色，另一种则纯粹是由合成器模拟合成的鼓音色。这些电子鼓的音色在 Hip-Hop、R&B 以及 House、Trance 等电子舞曲中应用比较广泛。

下面，我们介绍鼓组中最常用的几类打击乐。

【底鼓(BD)】



底鼓是鼓组中的低音乐器，覆盖音乐中的低频部分，常常与贝司声部共同构筑整个音乐的低音基础。原声底鼓的音色有质感，比较脆，常常用在音乐的强拍，以凸显节奏的特点。

电子底鼓的音色强化了底鼓作为低音乐器的性能，比较厚重、结实，干脆利落而又有爆发力，常常用在更现代的流行音乐种类中，如电子舞曲等。

在具体的编曲实践中选用什么样的底鼓，主要由我们所作的音乐风格与编

曲者对于音色的偏好而决定。

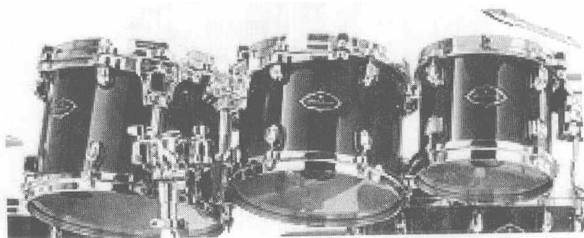
【军鼓(Snare)】



军鼓属于有爆发力的打击乐器，常常与底鼓构成呼应关系，进而直接构成流行音乐中的节奏主干。虽然常常用在弱拍或弱位，但节奏的特点较底鼓自由，可以敲出比较复杂的节奏。

原声军鼓音色覆盖的频率段比较广，但最主要还是集中在中频段，通透、结实而又有质感。电子军鼓的音色有所变异，并不是一味追求爆发力与质感，而是在于风味与特色。

【通鼓(Tom)】

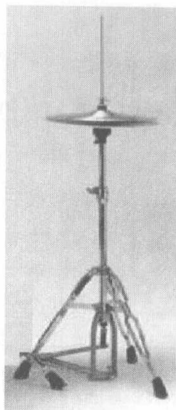


通鼓在鼓组的演奏中并不起节奏主干作用，而是仅仅作为节奏的填充与加花而使用的。因为通鼓的大小决定通鼓的音高，所以通鼓的配置数量因演出需要而定，最多的通鼓数量为7个。

需要注意的一点是，传统一点的流行音乐比较注重通鼓的加花演奏，以推动

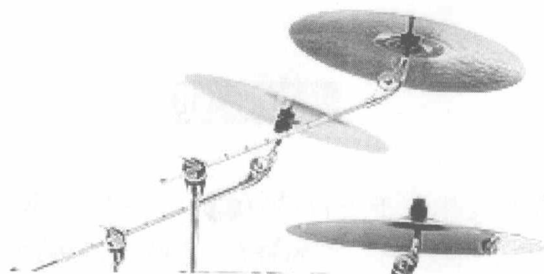
乐曲的前进动力，但比较现代一点的流行音乐，这一手法的运用正逐渐被削弱。

【踩镲(Hi-Hat)】



踩镲一共可以发出三种敲击音色：闭合击镲、打开击镲和脚踩镲。这三种敲击音色中，闭合击镲的音色干净利落，音量不大，常常可以与军鼓、底鼓共同构成基础打击节奏；打开击镲的声音有一定的延响时间，不适合进行快速的打击节奏，但如果与军鼓的节奏相结合，那会取得很好的加强效果；脚踩镲的音色，音头感不强，同时其音色也不如闭合击镲那么亮，能适合某些音乐的需要。

【钹(Symbal)】

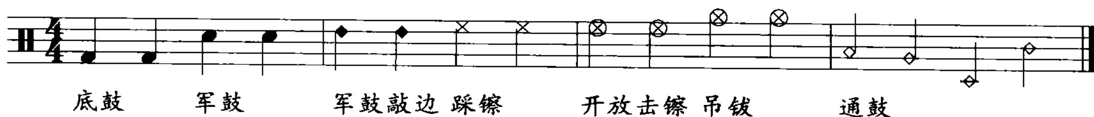


钹大致可以敲出两种音色，一种是敲边，一种是敲面。敲边的音色是钹最常用的音色，有爆发力，在高潮的推进中可以很好地将情绪宣泄出来，但不可多用，

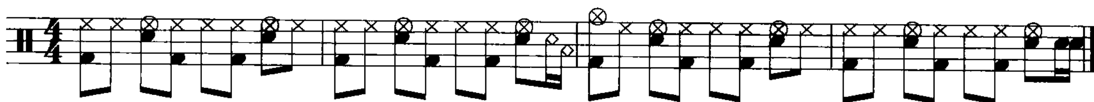
否则会使音乐显得很嘈杂。

敲钹面,俗称"点钹",其音色相比敲边来说,色彩比较含蓄,没有太多的爆发力,在爵士风格的音乐中使用比较普遍。

现在通用的鼓谱记谱方法一般采用五线谱单行记谱,第一间记录底鼓,第三间记录军鼓,第四线记录军鼓敲边的音色,第四间用叉来记录闭合击镲和踩镲两种音色,用圆圈内加叉的符号来记录开放击镲的音色;吊钹的音色用圆圈内加叉的符号在五线谱上加一间记录,通鼓用菱形框分别在线谱的下面几线进行记录。如下图所示:



完整的鼓谱记谱都直接记在一个五线谱上,如下图所示:



思考练习题

1. 对比王力宏的《爱你等于爱自己》(1.2.1-1)中原声鼓组与马天宇的《该死的温柔》(1.2.1-1)中电子鼓组的音色,了解这两种鼓组音色在实际音乐中的表现特性,思考其实际的用途。

2. 仔细听辨 Beyond 的《真的爱你》(1.2.1-2)中的鼓组音色,分辨其鼓组音色的乐器构成,并了解鼓组各种打击乐在音乐中的表现作用。

2. 贝司(Bass)

在流行音乐中，可能不会使用到吉他，也可以没有键盘，但绝不会没有贝司，可以说，鼓和贝司是构成任何流行音乐的基础，然后再在这个基础上添加其他乐器。

贝司的音色可以分为三类，分别是古典贝司、电贝司和合成贝司。

【古典贝司】



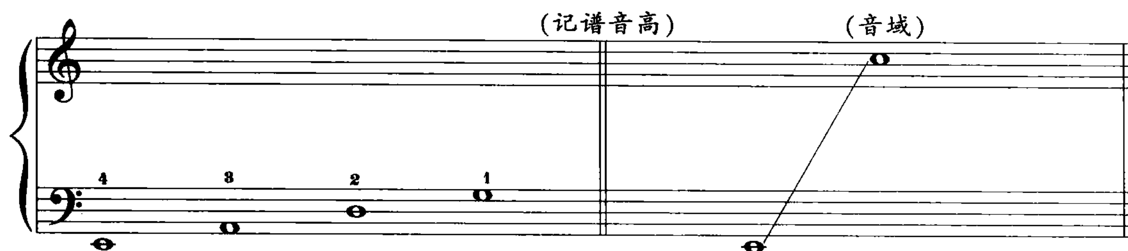
古典贝司是由管弦乐中的大提琴、低音提琴等构成，当这些低音提琴乐器充当流行音乐中的低音声部时，在音乐中的演奏表现形式有拉弦式和拨弦式两种。拉弦式的演奏可以获得比较持续的低音长音，拨弦式的演奏可以获得短促、有力的断奏重音效果。

古典贝司主要用在爵士乐等流行音乐体裁中，但也不妨碍其在其他音乐种类中的使用。

【电贝司】



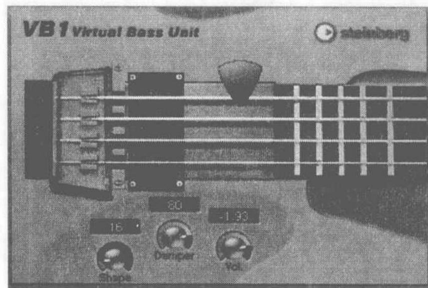
电贝司是大多数流行音乐中使用的低音乐器，由四根弦组成，定弦与低音提琴一样，为E、A、D、G，音域接近三个八度。记谱时用高八度记谱，记谱音比实际音高一个八度。



根据电贝司的演奏技法，我们可以把电贝司分为“指弹(Finger)贝司”、“拨片(Pick)贝司”、“无品(Fretless)贝司”以及“击弦(Slap)贝司”等四种类型的音色。

指弹贝司的音色比较柔和，适合用在流行(Pop)风格或民谣风格的音乐当中；拨片贝司的音色比较硬朗、力度感较强，且有爆发力，适合用在摇滚(Rock)等激情风格的音乐当中；无品贝司因为没有音品，所以音色也比较柔和，音与音之间的连接比较圆滑，适合在抒情风格的流行音乐中使用。击弦贝司的音色有爆发力，并伴有拍击贝司面板的声音，适合用在速度较快的Funk之类的音乐中。

合成贝司根据声音合成的方式不同，可以分为很多的类别，比如模拟合成的贝司、FM调频合成的贝司、物理建模合成的贝司等等。如下图所示的就是Steinberg公司出品的一款应用物理建模技术创造的一款贝司插件音源：



合成贝司的音色差别也各有不同，有声音柔和一点的贝司，有硬朗一些的贝司，甚至还有添加琶音器和音序器的贝司。合成贝司的使用率几乎可以和电贝司站在一条线上，具体使用还要看我们实际的音乐需要。

思考练习题

1. 对比李克勤的《护花使者》（◉1.2.2–1）中的原声电贝司与徐怀钰的《向前冲》（◉1.2.2–1）中合成贝司的音色特点，了解它们在不同音乐风格中的表现作用。

2. 听辨崔健《一无所有》（◉1.2.2–2）中贝司声部，了解贝司在各个不同音乐情绪上的变化，并思考贝司的音乐表现性能。

3. 吉他（Guitar）

有一些乐器在古典音乐中并没有得到足够的重视，如萨克斯管，但在流行音乐（如爵士乐）中，却是一枝独秀，有着举足轻重的作用。

同样，曾经被认为音量较小而无法在管弦乐中发挥作用的吉他，却在流行音乐的领域中起到了举足轻重的作用，可以说吉他音色的发展贯穿整个流行音乐的发展过程。这一切都是因为电的发明，使吉他具有了无与伦比的魅力。

吉他根据音色的不同大致可以分为原声吉他和电吉他两种类型。

【原声吉他】



原声吉他是指没有通过电化处理的吉他，包括古典吉他（即尼龙弦吉他）和民谣吉他（钢丝弦吉他）两大类，当然也包括现在的电箱琴，虽然它也是插电的，但主要是起音量的放大与传播功能，并不影响音色的本质。

原声吉他自带共鸣腔，音色比较清澈，有亲和力。其中古典吉他的音色比较柔和，有一种淡淡的忧伤感；民谣吉他音色比较明亮，比较适合表达明亮的音乐情绪。

【电吉他】

根据所添加的效果器以及演奏手法的不同，电吉他音色可以分为很多的种类，如闷音（Mute）吉他、清音（Clean）吉他、失真（Dist）吉他、重金属（Heavy）吉他等诸多种类。



电吉他本身不带共鸣箱体，在不插电的情况下，音量很小。通常我们几乎都可以根据电吉他的音色来区分流行音乐的种类。摇滚音乐如Punk（朋克）摇滚和重金属摇滚，其吉他音色是完全不同的。我们在具体的编曲中，要根据音乐的风格来选择电吉他的音色，在音乐的织体中，既可以将电吉他用作主奏乐器，也可以用作和声乐器。

不管原声吉他，还是电吉他，它们的定弦是一样的，由六根弦组成，音域可达三个八度，记谱比实际音高一个八度：



吉他的演奏方法最基本的有两种，分别是弹拨式和扫弦式。弹拨式用于旋律或分解和弦的弹奏，而扫弦式一般可以演奏出和弦。在弹拨式演奏方法里面，还有许多独特的吉他演奏技法，这些技法包括琶音奏法、连音奏法、滑音奏法、泛音奏法和轮指等，这些技法都可以大大提高吉他的表现能力。

思考练习题

1. 对比张韶涵《隐形的翅膀》（◉ 1.2.3-1）中的原声吉他与S.H.E《Super Star》（◉ 1.2.3-1）中失真吉他的音色特点，了解它们在不同音乐风格中的表现作用。

2. 实地了解、掌握一些实际的吉他演奏方法，对吉他有更深入的了解。

3. 仔细听辨齐秦97新版《狼》（◉ 1.2.3-3）中的吉他音色的构成，体会原声吉他音色、失真吉他、吉他SOLO在音乐中的使用。

4. 键盘乐器(Keyboard)

在流行乐队的编制中,键盘乐器是一个非常重要的组成部分,充当键盘乐器的通常是硬件合成器或者电子琴。由于合成器能够合成许多种类的音色,所以能使乐队的编曲会出现诸多的变化因素，也正是这些千变万化的音色才使得现在的流行音乐变得丰富多彩。



合成器的发明始于上世纪 50 年代，到上世纪 70 年代才出现了便携式的合成器。合成器的音域主要是由其琴键的数量所决定,如 49 键、61 键、75 键等,琴键越多则音域越宽广。

合成器的声音合成方式有许多种,如模拟合成、FM 调频合成、波表合成、物理建模合成等,能够合成各种各样的音色。当然,随着近几年软件合成器的迅速发展,硬件合成器在音乐中的地位以及现场演出中的作用正逐步被削弱。

在电声乐队中,硬件合成器可以说是其主要构件之一,但相对于整个更广泛的流行音乐体系而言,我们可以使用更广泛的音源体系,如采样器、音源插件以及真实乐器等,如我们前面总论中所讲的,可以使用多达十几种的音色体系。

因为合成器等音源可以合成或者采样这些乐器音色,所以,下面我们将这些音色归在这一节来进行分别介绍。

【钢琴类音色】



钢琴类音色主要包括原声钢琴和电钢琴两种主要的音色种类，原声钢琴的音色有质感，声音色彩比较偏冷，而电钢琴音色因为是通过合成所得，所以音色比较温暖，有较强的色彩感。

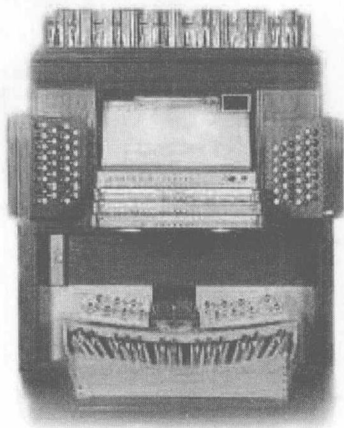
钢琴类音色的音域通常比较宽广，比如原声钢琴，几乎横跨整个乐音体系。低音区的钢琴类音色比较浑厚、结实，可以作为乐曲低音部的有利补充和加厚；中音区的钢琴类音色饱满、圆润，可以表达出各种不同的情绪；高音区的钢琴类音色明亮，有颗粒感，可以表达出神秘、梦幻般的氛围感觉。

在具体的编曲实践中，钢琴类的音色既可以作为旋律主奏音色，来完成前奏、间奏或尾声的演奏，也可以用作乐曲织体中的和声部分，来作柱式或分解的和弦演奏。

当然，在实践中我们要注意处理好钢琴与吉他的关系。钢琴与吉他都可以作为流行音乐中的主干织体来进行使用，现在流行音乐大多数的作法是要么用钢琴来作主干织体，要么用吉他来作主干织体，两者混合使用时一定要将两者在乐曲中的地位进行明确，不至于互相混淆。

【风琴类音色】

风琴类音色主要包括管风琴、手风琴以及口琴等几大类，各种类的音色在音乐中的作用不一样。



管风琴包括教堂风琴、击杆风琴、摇滚风琴等乐器音色，其发声原理都是通过空气激发簧片的振动来获得声音，音色比较温暖，有弹性，色彩比较黯淡。构造不同的管风琴其发声性能也不一样，比如教堂风琴，管道粗大，因此发声较迟钝，适合演奏舒缓的音乐；摇滚风琴因其小巧，而可以演奏许多快速、装饰色彩比较鲜明的音乐。



手风琴本身可以模拟一些其他簧片乐器的音色，它的音色特点是轻快、明亮，富有浓郁的校园气息或田园风味，在编曲的实践中，主要用于校园民谣风格的乐曲，或者田园风格较浓的音乐，如乡村音乐等。



口琴的音色比较明亮、甜美、色彩偏冷，和其他风琴类音色相比较，它的音域较高，在编曲实践中，主要也是用在民谣风格类的乐曲之中，为音乐注入特别的风味。

【弦乐音色】

弦乐音色主要包括弦乐独奏和弦乐齐奏以及合成弦乐等三种音色体系，它们在音乐中的作用不尽相同。独奏弦乐通常用于主旋律或副旋律的演奏，不管是在前奏还是间奏中；而齐奏弦乐不但可以担任主副旋律的演奏，还可以用于和声织体的铺垫，进行各种音色的融合；合成弦乐可以作为弦乐合奏音色的一种补充，一般用来进行和声织体的演奏。

弦乐器主要包括小提琴、中提琴、大提琴和低音提琴等乐器，各提琴乐器基本上都是由四根弦构成，其基本的定弦音高根据不同的乐器特性是不相同的。小提琴的音色明亮细腻，富有歌唱性；中提琴的音色比较柔和黯淡，有较强的融合性；大提琴的音色浑厚低沉，富有磁性；低音提琴的音色结实饱满，富有宽度。

合成弦乐的音色包含范围比较广，包括用各种合成方式合成的音色，通常音色的感觉比较温暖，比较适合作为和声织体来进行使用。

【铜管音色】

在管弦乐体系中，乐器的分类主要是依据其制作材料的不同而进行划分的，铜管乐器就是指用铜等合金材料制作的乐器，包括小号、长号、圆号、大号等。

而我们现在这里所讲的铜管音色，则所含范围更为广泛，主要包括铜管的独奏音色、铜管合奏音色以及合成铜管音色等三大类。

铜管独奏音色就是各个原声铜管乐器的音色，它们都有各自的特点，在音乐中的作用并不相同。如：小号的音色清脆硬朗，富有穿透力，在流行音乐中基本上可以用作主旋律和副旋律的演奏；长号的音色主要在中低音区，表现为比较柔和，可以充当和声织体；圆号的音色浑厚黯淡，比较柔和，既可以作主奏乐器来表现各种音乐形象，也可以用作和声织体来进行各种音色的融合；大号的音色较为低厚结实，主要用作乐队的低音声部。

铜管合奏音色通常是由不同的铜管相互搭配而一起演奏的音色，这些合奏音色的色彩一般都比较明快，有较强的力度感，比较适合在轻快明朗或气氛热烈的音乐中使用。

【簧片乐器音色】

簧片乐器包括各种萨克斯管以及单簧管、双簧管等，因为这些乐器的发声都是由簧片振动产生的，故而我们将它们归为一类。

萨克斯管是流行音乐中使用比较普遍的乐器音色，如爵士、布鲁斯等风格类型的音乐。萨克斯管根据其调的不同，又可以分为高音萨克斯管（直管）、中音萨克斯管、次中音萨克斯管以及低音萨克斯管等乐器种类。高音萨克斯管的音色明亮、有较强的穿透力；中音萨克斯管的音色具有较强的质感、有着金属般的温暖；低音萨克斯管的音色比较深沉、具有布鲁斯忧郁的伤感特质。

单簧管与双簧管是管弦乐中重要的乐器，在流行音乐中使用不是非常普遍。单簧管的音色通透、清脆，有较强的颗粒性；双簧管的音色比较细腻、恬静，具有田园诗意感。

在具体的编曲实践中，萨克斯管等簧片乐器通常用来担任旋律的独奏，在有需要的情况下，可以担任音乐中副旋律的演奏。

【吹管乐器音色】

吹管乐器包括各种靠空气柱振动发声的乐器，比如长笛、排箫、陶笛等，因为

发声原理的不同，吹管乐器在音色上明显比簧片乐器要硬朗得多，如长笛的音色通透，带有丝丝忧伤感；排箫的音色清脆、颗粒感强等。

在编曲的实践中，这些吹管乐器大多数用来进行旋律的演奏，因为音色的融合性比较差，所以不太适合作为和声织体来使用。

【合成音色】

合成音色就是专门指用合成器合成出来的音色，这些音色除了我们前面介绍的，诸如合成贝司、合成弦乐等类别，还包括主奏音色（Lead）、垫底音色（Pad）、FX 音效、琶音音色（ARP）等诸多种类。音色类别的不同，其在音乐中的作用以及具体的使用也是不一样的。

主奏音色（Lead）的起音（Attack）时间较短，所以这一类的音色比较有爆发力，声音也很有穿透力。通常在流行音乐的前奏、间奏、尾声等地方用来演奏旋律。这一类音色在电子舞曲风格的音乐中使用较为普遍。

垫底音色（Pad）与主奏音色（Lead）相比，在声音的合成中，其声音包络的起音（Attack）时间较长，琴键弹下去，声音的发出有一个渐进的完成过程。由于起音时间较长，所以不适宜演奏快速的音符，通常演奏和弦长音来作为和声织体使用，这就像给所有乐器音色作一个垫底，因而起名为“垫底音色”。垫底音色可以是由一个单一的音色构成，也可以是由多个音色综合构成。多个音色构成的垫底音色表现能力更为强大。

FX 音效是合成器通过声音包络、调制等手法合成的有别于普通合成音色的效果音色，这一类音色通常音高的性能不强，我们并不能用它来演奏旋律，而只是在音乐需要时，作为色彩性效果声音来使用。

琶音音色（ARP）主要是在音色的合成中添加了琶音效果器，这样就获得了一个动态的音色性能，比如当我们弹下去一个和弦，那么合成器会将我们弹下去的音符分解成琶音演奏。这一类音色在现行的流行音乐中的应用越来越广泛，不但可以省时省力，还可以做出许多新奇的效果。

【民族乐器】

民族乐器类音色可以包括世界上各个国家的民族乐器，如日本的 Koto、中国的竹笛二胡、印度的西塔琴(Sitar)、苏格兰的风笛等。通常在流行音乐中添加这些民族乐器，可以很有效地获得异域风情和民族特色。这里稍微介绍下我们中国的民族乐器。

竹笛是中国使用比较普遍的民族管乐器，主要由竹子材料做成。根据笛子的定调不同，可以分为梆笛和曲笛两大种类。梆笛的音域较高，音色比较嘹亮高亢，有爆发力、穿透力，适合表现粗犷、激昂的音乐风格。曲笛的音域稍低，音色圆润流畅、浑厚婉转，适合演奏非常抒情的音乐。

二胡也是我国使用比较普遍的民族乐器，由两根弦构成，分别为内弦和外弦，内弦较粗，所发出的声音较为低厚；外弦较细，发出的声音较为明亮。二胡的音色总的来说比较柔美，具有无可比拟的抒情性，非常适合演奏情绪丰富的音乐类型。

除此之外，琵琶、古筝等也都是我们较为常见的民族乐器，琵琶的音色清脆、甜美，在流行音乐中使用得不是很普遍，通常用作色彩性的填充加花演奏，来使音乐得到前进的动力。

古筝由 21 根弦组成，属于弹拨乐器范畴，音色柔美，富有江南水乡气息，可以演奏出行云流水般的音乐效果。在流行音乐的编曲中，既可以用作旋律片段的演奏，也可以演奏分解和弦作为和声织体使用。

思考练习题

1. 听辨孙燕姿《天黑黑》(● 1.2.4–1)中的钢琴，朴树《白桦林》(● 1.2.4–1)中的手风琴与长笛，老狼《同桌的你》(● 1.2.4–1)中的口琴，刘德华《你是我的女人》(● 1.2.4–1)中的萨克斯，沙宝亮《暗香》(● 1.2.4–1)中的弦乐，崔健《新

长征路上的摇滚》(◉ 1.2.4–1)中的萨克斯与铜管，张学友《忘记你我做不到》(◉ 1.2.4–1)中的排箫，等等音色，了解掌握这些音色的特点以及在音乐中的表现作用。

2. 分析林俊杰的《江南》(◉ 1.2.4–2)，听辨其所有的音色构成，了解各类音色在具体音乐中的地位，掌握它们的表现性能。

第二部分

编曲原理篇

上一篇着重介绍了编曲中所使用的基本材料——乐器音色，经过上一篇介绍之后，相信大家对各种流行音乐中使用的音色应该有所了解，其实编曲的原理简而言之就是将各种各样的音色编织成一个纵横交错的织体。接下来，我们将着重探讨流行音乐的织体问题了。

何为“织体”？我们将“织体”定义为两个方面的概念内容，一是音乐纵向的构成结构，即音乐瞬间同时得到的音响效果；二是音乐横向的曲式结构，即音乐前后不同时间位置上所得到的音响效果。

下面，我们将着重围绕这两个方面的织体问题进行论述与探讨。

第一章 织体空间的基本音色架构

织体空间的纵向构成主要包括两个方面的构成内容，一方面是各种乐器音色的架构，以组成合理的音色搭配层次；另一方面，则是和声方面的要求，即构建合理的音符排列体系。我们首先来探讨第一个方面的内容——织体空间的基本音色架构。

形象点说，编曲就像是建房子。建房子的步骤是：先挖地基，将基础打好，接下来用钢筋水泥修筑梁柱来搭建出房子的空间结构，完了之后再用墙砖砌出四周的墙壁，当然封顶也是一个必不可少的施工组成。

编曲就是用贝司构筑音乐的地基，然后用鼓来勾画出音乐的主干架构，用和声乐器来填充四周的内部“墙壁”，再用主奏乐器进行整个音乐的“封顶”。这样就形成了音乐的基本音色架构。

换句话说，贝司、鼓组、和声乐器、主奏乐器就是流行音乐编曲的基本音色因素，我们可以在这个基础的架构之上添加更多的乐器音色，来获得更丰富、更华丽的音响效果。可以毫不夸张地说，在现代的流行音乐体系中，还没有哪个音乐流派能够彻底颠覆这个基本的音色架构，这一点对于我们具体的编曲实践是非常有指导意义的。

这一个基本的音色架构随着音乐风格的不同，所选用的具体乐器音色也不尽相同。

比如爵士乐，贝司使用的是古典提琴贝司，鼓使用的是原声鼓，和声乐器大

多使用的是钢琴或者吉他，主奏乐器通常会使用萨克斯或小号等。这一风格的音乐使用的乐器大多数都是真实的、有物理性能的乐器。

摇滚乐的基本音色框架跟爵士乐的稍有不同，贝司通常使用的是电贝司，鼓使用的是原声鼓(现在有越来越多的摇滚乐队开始使用电子鼓)，在和声乐器的使用上，基本以电吉他为主，当然，电钢琴也被普遍应用。主奏乐器基本上就是电吉他了。这一风格类型的音乐，基本上除了鼓用的是原声、自然的音色之外，其他的乐器差不多都是电声的了。当然，摇滚音乐的种类繁多，并不能一概而论。比如在早期的摇滚乐以及民谣摇滚等风格类型的音乐中，原声自然的乐器音色所占的比重比后来诸如重金属、朋克等风格类型的要大。

再比如电子舞曲，其所涵盖的风格类型比较多，但不管哪种风格的电子舞曲，其使用的乐器音色基本上全是电声化了，甚至是合成化了，如鼓、贝司等，差不多都是用合成器进行合成加工出来的。

理解流行音乐的基本音色架构，有助于我们在编曲的实践中做到有的放矢、心中有底，而不至于思绪万千却无从下笔。当然，这只是对近几十年流行音乐发展状况的一种总结，我们认为，只有突破、创新才能使音乐的发展向前进，一方面我们要继承传统，但不能拘于传统；另一方面，我们要大胆革新，创造更多更好的音乐作品。

1. 织体的骨架——鼓

我们为什么将鼓定位为“织体的骨架”？不仅是因为鼓所包含的打击乐器众多，还有一个原因是鼓的频响范围涵盖低中高各个频率段，比如底鼓铺满低频、军鼓主要在中频段、镲着重在高频段等，不同音区性能的打击乐再通过不同的节奏因素组合在一块，这自然而然就构成了一个骨架性的织体了。

【鼓节奏的基本构成】

在实际的编曲中，我们要解决的问题就是如何编出一个好的鼓节奏。

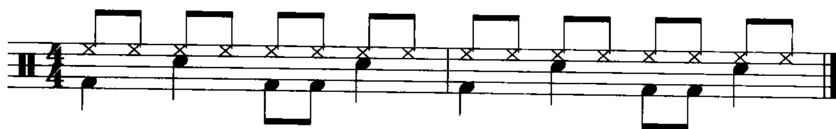
在一个鼓节奏中，通常底鼓要占据最强拍的位置，军鼓则可以在次强拍或者

弱拍弱位上，踩镲的节奏可以铺满整个节拍框架，吊钹则仅在强拍出现。

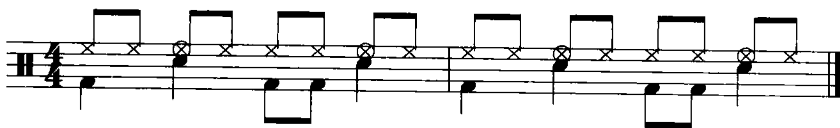
在具体的编曲过程中，我们可以先从底鼓与军鼓入手，比如先用这两个打击乐搭建强弱骨架(例曲 2.1.1-1)：



然后可以加上八分音符的闭合击镲音色的节奏(例曲 2.1.1-2)：



当然，也可以将开放击镲的音色与军鼓一起发出，以增强军鼓的力度感(例曲 2.1.1-3)：



这样，一个有立体感的鼓节奏就基本上形成了。

【鼓节奏的构成原则】

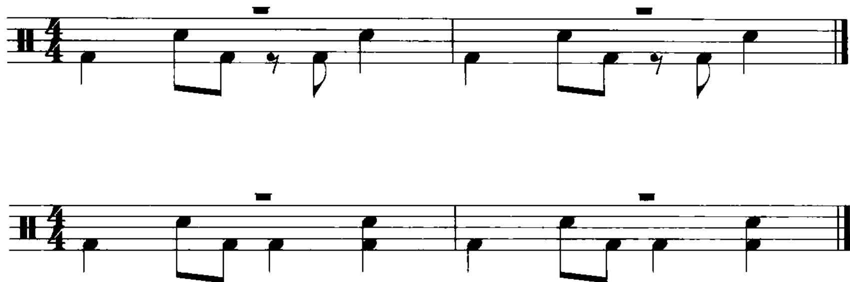
鼓节奏总的构成原则是：强弱鲜明，切分得当；落错有致，此起彼伏；动静结合，丰满空间。

根据在编曲实践中的经验总结，要编出好的、自己需要的鼓节奏，应该遵循以下一些规则：

(1)底鼓在强拍或强位时，能够加强节奏的规整感，能够强调节奏的重音，如上面的例子。

底鼓在弱拍或弱位时，能够加强节奏的切分感，形成节奏重音的变化多样

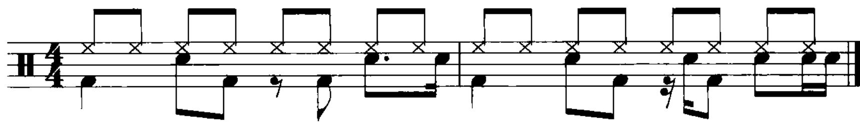
性，当然，弱拍必需要与强拍相结合，如下例所示(例曲 2.1.1–4、2.1.1–5)：



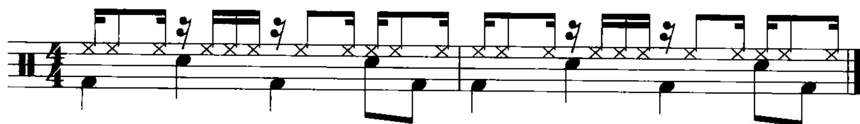
(2)军鼓的变化可以呈现多样化，在强拍强位以及弱拍弱位都可以出现。底鼓与军鼓的节奏配合注意两者的互答、互补性，要勾画出节奏的主要架构(例曲 2.1.1–6、2.1.1–7)。



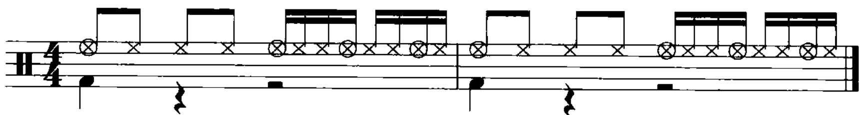
(3)闭合击镲的作用在于当底鼓和军鼓进行较大范围的节奏切分时，来进行规整节奏的演奏(例曲 2.1.1–8)。



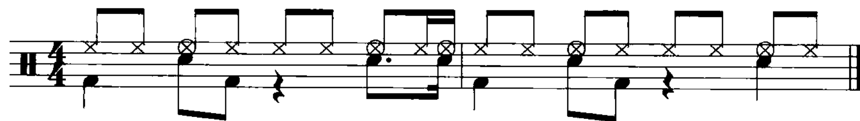
当底鼓与军鼓进行规整的节奏演奏时，可以用闭合击镲的音色演奏切分的节奏来添加前进的动力(例曲 2.1.1–9)。



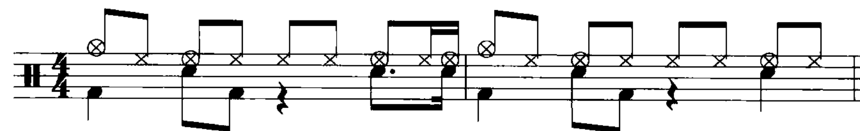
(4)开放击镲的作用一方面可以与闭合击镲相配合构成强弱得当的节奏关系，它代表着强拍或强位(例曲 2.1.1–10)：



另一方面，它可以与军鼓一起配合以增强军鼓的力度(例曲 2.1.1–11)。



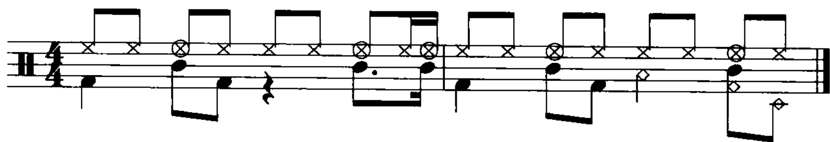
(5)吊钹的作用主要用在乐句性的强拍，一来可以在起句时进行强调，二来可以在高潮时烘托出往上推的气氛(例曲 2.1.1–12)：



吊钹的另一个作用是在整个节奏切分时，可以增强整体切分的效果（例曲 2.1.1–13)：



(6)通鼓主要用在节奏加花和填充，以增强乐句的起止感觉(例曲 2.1.1-14)。



需要注意的是，通鼓的推进作用不是每一种音乐风格都适用的，现在越来越多的流行音乐已经用军鼓的加花和其他的打击乐来替代了通鼓的这种推进作用。

【鼓节奏的横向织体处理】

前面讨论了纵向鼓节奏的构成搭配，但在实际的音乐中，鼓节奏并不是一成不变的，通常都会随着音乐情绪的变化而进行变化。

比如在抒情的音乐中，鼓的节奏尽量舒缓一些，节奏不要过于太密集，鼓组音色尽量选择一些原声的打击乐器。而在劲爆激烈的音乐中，可以选择一些有爆发力的鼓组音色，并尽量将节奏密集化、力度化，以增强音乐的感染力。

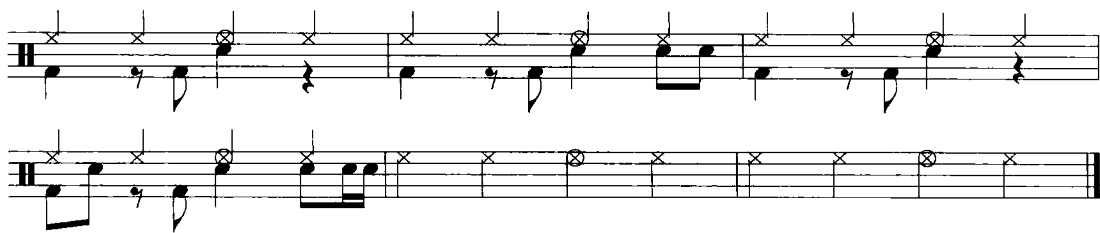
当然，在同一首音乐作品中，不同的段落也可以用不同的鼓节奏来表现不同的音乐情绪，比如在主题的陈述段落，可以用相对舒缓、打击乐较少的鼓节奏来进行演奏；而在音乐的高潮段落，则可以用比较厚重、密集的鼓节奏来进行表现。

那么，将以上所述进行总结，可以得出两种鼓节奏在音乐横向织体中的应用方式：叠加叠减式和对比式。

(1)叠加叠减式

叠加叠减式是指鼓节奏的各个打击乐器并不是在同一时间同时演奏，而是根据音乐情感的起伏来添加更多的打击乐器，或者是减掉一些打击乐器。这一处理方式在抒情类的流行音乐中较为多见，如下图所示(例曲 2.1.1-15)：





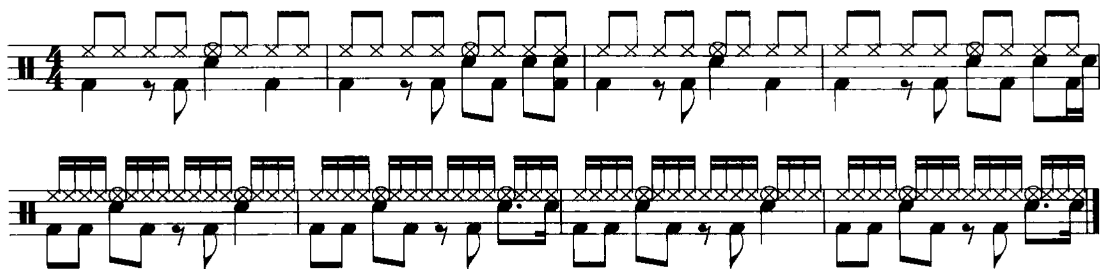
图示中的前两小节就只有闭合击镲和开放击镲两种音色构成节奏主干，三、四小节添加了底鼓的节奏，五、六小节在前面节奏的基础上再添加了军鼓，这样，一个基本完整的节奏就形成了，一直到七、八小节。最后两小节有减去了底鼓和军鼓，只剩下最开始的节奏。

以上，可以说是叠加叠减式处理手法在流行音乐中应用的一个缩影。当然，这种手法的使用在实际的音乐中肯定没有上例中那么简单，多数还糅合了其他一些手法。这种叠加叠减式的鼓节奏处理手法，可以有效的增强音乐的层次，丰富情感的不同表现要求。

(2)对比式

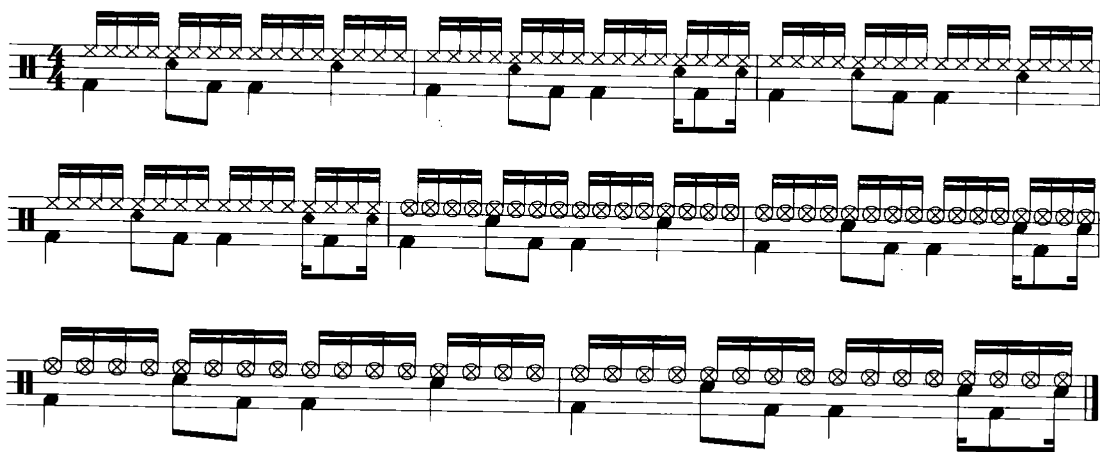
对比是音乐发展的常用手法，没有对比，音乐就会缺乏前进的动力。那么，对比式的鼓节奏处理手法，主要表现在前后两个鼓节奏的不同形态上，这种不同形态通常又表现在节奏快慢和音色的对比上。

不同的音乐情绪可以通过打击乐器节奏的变化来进行表达，如下例（例曲2.1.1-16）：



我们可以看到上例中前四小节和后四小节的节奏区别，一个松一个紧。前四小节中镲的节奏是以八分音符为基本节奏的，而在后四小节中，速度快了一倍，变成十六分音符了。军鼓的节奏也由全音符时值缩短为二分音符的时值了，同时底鼓的节奏也在加密变快时值。

这也基本上可以看作是鼓节奏在当前流行音乐中作节奏变化对比处理的一个缩影，前面四小节可以用在主题陈述段落，后面四小节则可以用在高潮段落。除了节奏快慢的对比，打击乐音色的对比也可以表达出不同的音乐情绪层次。如下例(例曲 2.1.1–17)：



前四小节是由闭合击镲、底鼓以及敲军鼓边三种音色构成鼓节奏，而后四小节由开放击镲、底鼓以及军鼓三种音色构成。虽然它们在节奏上是完全相同的，但所表现出来的音乐情绪却是不一样的，相比前四小节，后四小节的情绪更为狂热、激情些。

上述的只是鼓节奏横向织体处理的两种最基本的方式，但在实际的应用中，往往会是多种处理手法的综合运用，这就需要在具体的编曲中活学活用，真正用好鼓节奏。

思考练习题

1. 分别分析动力火车的《明天的明天的明天》(◉2.1.1-1)和李玟的《真情人》(◉2.1.1-1)中鼓组音色的构成,以及贯穿在全曲中的主要鼓组节奏型,并写出两小节的节奏型模板。

2. 底鼓以"|X· X | X 0 |"为节奏,编出 5 条长度为 4 小节的鼓组节奏型。

3. 军鼓以"|0 X 0 X |"为节奏,编出 5 条长度为 4 小节的鼓组节奏型。

4. 分析各种音乐类型(如爵士、拉丁、R&B 等)中的鼓组节奏的特点。

2. 织体的基石——贝司

一个完整织体的构成,离不开低音乐器的支撑作用,正所谓贝司是"织体的基石"就是这个原因。

"贝司"一词是"Bass"的音译,泛指一切低音乐器,在流行音乐中,则主要是指电贝司和合成贝司等音色。

【贝司的织体表现形式】

了解贝司在音乐织体中的表现形式,可以让我们在编曲时很好地写出贝司声部。

贝司与其他的乐器音色不同,有着自己的音色特点,当然也就有不可避免的缺点。比如贝司的声音低沉浑厚,这是它的特点,但由于低沉浑厚,所以贝司的发声速度比别的乐器要慢一些,不能演奏音符过于密集的旋律;同时,贝司同时发响的复音数不能太多,否则就会使低音部混乱,这一些就变成了贝司音乐表现的缺陷之处。

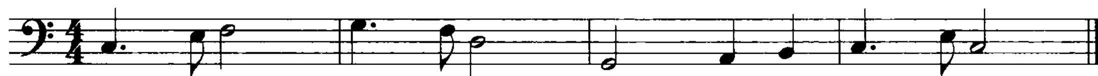
贝司在音乐织体中的表现形式不外乎两种形态,即"点"与"线"。"点"的形态表现实际上就是将贝司以节奏的方式来进行演奏,这时,我们听到的贝司声部,更多的是它所构成的节奏,旋律的线条感已经很微弱,如下例(例曲 2.1.2-1):



这四小节的贝司声部，给我们更多的是节奏点的感觉，除了和声的进行，基本上没有太多的旋律线条。

贝司在织体中的这种“点”的表现形式，通常在节奏感强、速度比较快、舞曲风格比较明显的音乐类型中使用比较普遍。

贝司在织体中的另一个表现形式就是“线”，和“点”相比，线的表现形态更突出的是贝司的旋律线条，如下例(例曲 2.1.2–2)：



我们可以听到一条清晰的旋律线条，像这种旋律形态的表现形式在流行音乐中的使用范围很广，许多种类的音乐都需要有明显的贝司旋律线条。

【贝司与鼓节奏的织体搭配】

贝司属于低音乐器，而鼓组中的底鼓也是低音乐器，所以在流行音乐的基本织体构架中，要处理好贝司与鼓节奏的搭配。

在现行的流行音乐中，贝司与鼓节奏的织体搭配不外乎三种形态，结合式、互答式和交织式。

(1)结合式

在流行音乐中，特别是电声乐队，贝司的行进有一条很普遍的规则，那就是贝司的节奏随底鼓走，这就是我们所谓的“结合式”。

结合式的织体搭配是指贝司的节奏与底鼓的节奏完全重合，差别仅仅是体现在音符时值的长短上。这样可以很好地将两个低音乐器结合到一起，构成有力、浑厚的低音声部行进。如下例所示(例曲 2.1.2–3)：



上例中的两行线谱,上面是贝司声部,下面是鼓节奏,不难看出,贝司的节奏与底鼓的节奏完全重合。这样,贝司声音出来的音头感很强,结实而又有弹性。

结合式的织体搭配是大多数流行音乐最为普遍的贝司处理方法, 编曲时既要遵守这个一般规律,也要为音乐的创新需要而有所改变。

(2)互答式

原声底鼓的频率点和贝司的频率点并不在一个位置上, 所以用结合式的手法可以有效地加强音乐低频段的丰满度与响度,但流行音乐的种类繁多,所使用的乐器音色也是千差万别的。例如,在电子舞曲的音乐风格中,底鼓使用的是低沉、丰满、有力的电子底鼓,基本上覆盖了低频段,贝司如果用结合式与底鼓同节奏,不仅在音色上将被底鼓所淹没,同时也会造成低音频段的混乱。正是鉴于这种情况,贝司与底鼓的织体搭配就出现了另一种形式——"互答式"。

所谓互答式, 就是将贝司避开底鼓的节奏点, 安置在底鼓外的空闲节奏点上,以此造成底鼓与贝司一问一答的织体效果。如下例(例曲 2.1.2-4):



底鼓在强拍，贝司在弱拍，由此两个声部构成互答式的织体搭配关系。

互答式的织体安排，可以使用在诸如电子舞曲种类的比较现代、激情四射的音乐中。

(3)交织式

当然，有许多音乐既不会牢牢地使用贝司与底鼓的结合式，也不会很死板地使用互答式，而是将这两种方式融合在一起，兼有结合式和互答式的特点，我们将这种方式称之为"交织式"。

所谓交织式，就是贝司的节奏和底鼓的节奏交织在一起，需要时就将它们的节奏重合，不需要时则将两者的节奏拆开进行互答。如下例(例曲 2.1.2-5)：



我们可以看到，贝司与底鼓的始终是有合有分、交织在一起。

交织式的织体搭配，既可以在需要的时候，将低频段加强加厚，同时又能够得到一个比较清晰的贝司旋律线条。这种搭配方式在许多种类的流行音乐中使用广泛，特别是风格现代一点的。

【贝司的写作要求】

通过对各种乐曲的分析，可以总结出贝司写作要求如下：

（1）贝司总的写作要求是能够得到一个清晰流畅、旋律感强的贝司声部；

（2）从和声的角度来讲，注意处理好贝司行进时的音程关系。贝司是低音乐器，为了使贝司的旋律线条清晰明朗，跳进式的音程关系比级进式的音程关系效果会更好；使用级进时，连续的下行的效果会比上行的好；

（3）从织体的角度来讲，注意处理好贝司与底鼓的关系，尽量不要使低音部发生低频碰撞，以免影响贝司线条的清晰度；

（4）从音色的角度来讲，注意选择与底鼓相搭配的贝司音色，比如底鼓使用原声鼓时，贝司可以选用低频段更宽广的电贝司音色；当底鼓使用厚重的电子音色时，贝司可以选用较为明朗一些的合成贝司等；

（5）从音区的角度来讲，低音下潜得越深越好，但要考虑贝司的音域与下潜深度的关系，尽量不要影响贝司的清晰度。

思考练习题

1. 为民歌《康定情歌》编写两条以上不同风格的贝司旋律。

康定情歌

四川民歌
王洛宾编

1=F 2/4

Dm	Gm	Am	Dm	Dm	Gm
3 5 6 6 5	6· 3 2	3 5 6 6 5	6 3·	3 5 6 6 5	6· 3 2
跑 马 溜 溜的	山 上，	一 朵 溜 溜的	云 哟，	端 端 溜 溜的	照 在
李 家 溜 溜的	大 姐，	人 才 溜 溜的	好 哟，	张 家 溜 溜的	大 哥
一 来 溜 溜的	看 上，	人 才 溜 溜的	好 哟，	二 来 溜 溜的	看 上
世 间 溜 溜的	女 子，	任 我 溜 溜的	爱 哟，	世 间 溜 溜的	男 子

C7 Gm Gm Am Dm C7 Gm

5 3 2321 | 2 6· | 6 2· | 5 3· | 216· | 5 3 2321 | 2 6· ‖

康定溜 溜的 城 哟， 月亮 弯 弯， 康定溜 溜的 城 哟！
看上溜 溜的 她 哟， 月亮 弯 弯， 看上溜 溜的 她 哟！
会当溜 溜的 她 哟， 月亮 弯 弯， 会当溜 溜的 家 哟！
任你溜 溜的 求 哟， 月亮 弯 弯， 任你溜 溜的 求 哟！

2. 尝试用本节所讲的三种搭配模式，为儿歌《我爱北京天安门》，编写三种以上不同风格的贝司与鼓组搭配的演奏片段，要求只用贝司、鼓组和旋律三个声部来编配。

我爱北京天安门

金果临 词
金月苓 曲

1=C 2/4

C Fmaj7 G C G

5·i 5 4 | 3 2 1 | 1 1 2 3 | 3 1 3 4 | 5 — | 5 — | 5·i 5 4 | 3 5 2 |

我爱北京天安门，天安门上太 阳 升， 伟大领袖 毛主席

Dm G7 C C Am Em

4·3 2 6 | 5 2 3 | 1 — | 1 0 | 5· 3 | 6 i | 7 6 7 | 5 3 |

指引我们向 前 进。 我 爱 北 京 天 安 门，

Dm G C Am G

2·2 2 i | 7 6 i | 5 — | 5 0 | 5· 3 | 6 i | 7 6 7 i | 2 — |

天安门上太 阳 升， 伟 大 领 袖 毛 主 席，

G7 C C F7

5·6 7 i | 2 5 | i — | i 0 | 5·i 5 4 | 3 2 1 | 1 1 2 3 | 3 1 3 4 |

指引我们向 前 进。 我爱北京天安门， 天安门上太 阳

G7 C G Dm G7 C

5 — | 5 — | 5·i 5 4 | 3 5 2 | 4·3 2 6 | 5 6 7 | i — | i 0 ‖

升， 伟大领袖毛主席，指引我们向 前 进。

3. 分析周杰伦的《菊花台》(●2.1.2-3)，了解贝司与鼓组在这首曲子中的搭配运用。

3. 织体的墙壁——和声乐器

有了鼓节奏和贝司构筑了织体的基石与骨架，就可以用和声乐器来进一步丰满织体空间，用其构成织体的“墙壁”。

【和声乐器的织体表现形态】

在流行音乐的织体中，和声乐器的表现形态不外乎两种基本的形态，一种是静态的表现形式，我们称之为“和声形态”；另一种则是动态的表现形式，我们称之为“节奏形态”。

(1)和声形态

所谓“和声形态”，就是指和声乐器以和弦长音的方式在织体中进行延留、持续，构成一个相对静态的垫底和声声部层，从而用于对各种乐器音色的融合。如下例(例曲 2.1.3-1)：

String

Bass

Drums

鼓与贝司是前面讲的交织式织体搭配，在这两个声部的基础上添加了一个弦乐(String)声部，该弦乐声部以全音符为单位时值，以和声音程为内置声部层，构成了一个相对静态的和声织体。

和声形态的乐器音色织体在音符触发的数量上是可以有多种选择的，既可以用单音、音程，也可以用和弦，这主要看我们在具体的实践中对这个和声声部层的厚度要求。

和声形态的乐器音色织体不仅可以增加整个织体的厚度，以及对各种音色进行融合，还可以有效地拓展织体的立体空间感，在实际的编曲中有非常广泛的用途。

(2)节奏形态

所谓“节奏形态”，就是指和声乐器以节奏型的形式，用柱式或和弦分解的演奏方式填充在织体的内声部层，构成一个相对动态的、有活力的声部，从而使音乐获得前进的推动力。如下例(例曲 2.1.3–2)：

E.Piano

String

Bass

Drums

这是在前面三个声部的基础上又添加了一个名为“E.Piano”的电钢琴声部，该声部以和弦分解的形式进行演奏，构成一个动态的、有前进动力的和声织体。这就是和声乐器在织体中的“节奏形态”。

和声乐器的“节奏形态”具体表现为柱式和分解两种形式，上例所示就是和

弦分解的形式。下例就是柱式节奏的形式(例曲 2.1.3-3):

E.Piano

String

Bass

Drums

可以看到,电钢琴声部以柱式和弦的音型方式进行演奏,并且其节奏与贝司的节奏相同,这种节奏的同化可以根据具体要求去进行调整,因为和声乐器可以和其他某声部的节奏重合,也可以单独独立。

柱式与分解可以说是织体节奏形态的两种基本的表现方式,但在具体的实践中,常常可以把这两种方式有效地结合起来,构成更复杂、更有表现力的和声织体层。

【音型的构成】

当和声乐器以节奏形态的织体表现方式出现时,不管它是以和弦分解的形式还是以柱式演奏的形式,抑或二者兼有,我们将它们都称为"音型"。所谓的音型,就是和声乐器的一个固定循环的演奏模式,用来构建内声部层,丰富织体的厚度。

在一定意义上可以说,音型就是和声乐器在织体中节奏形态的具体表现,它

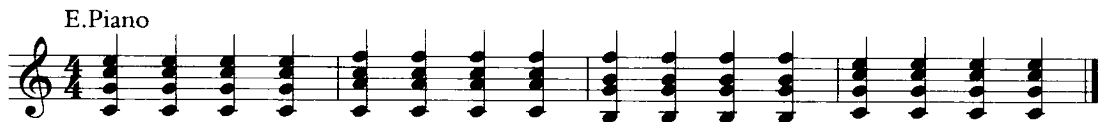
与和声形态的最主要的区别就是能够为音乐提供内在的推动力，使音乐呈动态化的运动。

和弦分解和柱式演奏是音型存在的基本形态，如下例就是以和弦分解为主的音型(例曲 2.1.3-4)：



这是一个基本的 I—Ⅳ—V—I 级功能和弦进行，每个和弦都采用分解的方式进行演奏。

以柱式演奏为主的音型更多注重的是音乐的节奏因素以及织体内声部层的厚度感，如同样的 I—Ⅳ—V—I 级进行，柱式音型就是下面这个样子了(例曲 2.1.3-5)：



柱式音型往往能够给人简单明了的感觉，在流行音乐中使用比较普遍。下面例子则是分解与柱式的相结合(例曲 2.1.3-6)：



在流行音乐中，构成一个富有新意，或者有别于一般的音型是非常重要的，要构成一个音型，可以遵循以下一些原则：

(1)音型中各音符的时值长短，由音乐的情绪和风格来决定。舒缓一些的音

乐可以采用八分音符时值,或更长的音符时值;音乐情绪比较激动、热烈的,可以采用十六分音符时值来使音型加速,以适应表现的需要。

不同时值长度的分解音符的组合可以看作是获得有新意音型的一个重要途径,因为不同时值长度的音符进行分解组合,可以有效避免音型的呆板,增加音型的活力。如以下几个音型(例曲 2.1.3-7):



上例中的四个不同的音型就是由音符时值并不均等的音符所构成,通过这些不同时值的音符,可以有效地给音型注入一些活力因素。

(2)音型中音符的音高距离的安排要根据实际的需要来进行安排。密集排列的音符距离可以使音乐的表达更为趋向集中,而开放排列的音符距离可以获得更宽的演奏音域,并且在作柱式演奏时可以加深音响效果的丰满度。

如下面两个音型(例曲 2.1.3-8):



前一个是以密集排列的紧凑型音型,后一个则是开放排列的音型,两者所表达的音乐情绪是并不完全相同的。在实际的编曲中,往往是两种排列法兼而有之的应用,在实践中切不可死搬硬套。

(3)合理运用和弦外音,是获得有新意音型的又一个重要途径。和弦外音是指音型中出现的并不属于该和弦的音符,通常和弦外音会以经过音、辅助音、延留音等为表现形式。在音型中合理添加和弦外音,可以使音型获得意外的色彩效果。如下面两个音型(例曲 2.1.3-9):



这两个音型分别添加了和弦外音，其中第一个音型是在Ⅵ级和弦中添加了一个导音，并且以经过音的方式出现；第二个音型是在Ⅰ级主和弦上分别添加了下属音和上主音，并且分别以倚音和经过音的形式出现。

和弦外音的合理运用，可以有效缓解音型和弦分解的机械呆板感觉，可以有效地增加音型的旋律感和流畅感。

(4)注意音型之间的音符连接。一个音型在不同和弦级数上进行演奏，要注意音型相对应位置上音符的连接，尽量使用不超过四度的平稳连接，少数情况下可以考虑使用跳进。如下面的例子中音型在四个不同和弦级数上的连接（例曲2.1.3–10）：



这个带和弦外音的音型分别在Ⅰ—Ⅳ—Ⅴ7—Ⅰ级和弦上演奏，使用的是不超过四度的平稳连接，这符合一般传统的和声连接规则。

当然，除了平稳连接之外，还可以使用音型模进的连接方式来进行不同和弦之间的音型演奏，如下例(例曲 2.1.3–11)：



这是一个Ⅰ—Ⅵ—Ⅳ—Ⅴ的和弦进行，使用的就是模进式的和弦连接。

综上所述，音型的构成有一定的规律可循，但要构成一个非常有新意的却不太容易，并且在现在的流行音乐中，已经打破了以前那种机械、千篇一律的音型结构，逐渐向分解与柱式结合、节奏较为自由、带较强即兴感觉、与旋律若即若离的音型类型发展。在实际的编曲中，要掌握好音型构成的尺度，真正用好音型的表现能力。

【织体节奏型的构成】

当和声乐器的音型与鼓节奏、贝司相结合，构成一个特点鲜明、表现力强的演奏模板，这时就可以形成为一个音乐的织体节奏型。比如伦巴、探戈、桑巴、拉丁、恰恰等。

在这里我们所说的织体节奏型不单单是指和声乐器所构成的节奏形态，而是由鼓、贝司、和声乐器所整体构成的音乐基本的节奏型。如下例（例曲 2.1.3-12）：

E.Piano

Bass

Drums

这是一个由鼓、贝司、和声乐器构成了一个伦巴节奏型。

一个织体的节奏型的构成可以遵循以下一些原则：

(1)鼓的节奏是构成织体节奏型的主干。不管是哪种成熟的织体节奏型，鼓的节奏始终在织体中处于骨干作用，是最能彰显该节奏型的乐器。在某种意义上

来说，鼓节奏代表着织体的节奏型。

(2)贝司在织体节奏型中的作用是加强节奏型的重音，常常与底鼓的节奏相重合，构成节奏型的强拍强位。

(3)和声乐器应该有着织体节奏型的特点，然后通过不同的和声转换，使音乐得到前进的动力。

如下面构成的 3/4 拍，华尔兹的织体节奏型(例曲 2.1.3-13)：

E.Piano

Bass

Drums

底鼓和贝司构成节拍重音，由军鼓和和声乐器构成后面的两个弱拍，由此得到织体的华尔兹节奏型。

【和声乐器的音色选择】

能够用作和声乐器的音色很多，从键盘乐器到弦乐器、再到木管铜管乐器等，可以说很广泛。从另外的一个意义上说，和声乐器的音色选择将直接决定音乐的风格走向与特点。

例如乡村、民谣一类的音乐，基本上都是用原声吉他来作为和声乐器，现代爵士乐基本上是以钢琴为和声乐器的，而摇滚类的音乐风格，不管它是英式摇滚，还是重金属等其他不同类型的摇滚音乐，各种不同音色的吉他是其和声乐器的首选。这在后面的编曲实践中，会更具体地介绍。

在这里，主要以和声乐器在织体中的表现形态来探讨其音色的选择问题。一

般来说，和声乐器在音色的选择上需要注意以下一些内容：

（1）当和声乐器以和声形态出现在织体中时，应该使用比较温暖，起音(Attack)时间比较长的乐器音色。如果是使用真实的物理乐器音色，可以使用弦乐，特殊需要的情况下可以使用铜管音色；如果是使用电子类音色，可以使用Pad音色垫一类的音色，或者音色控制包络释放恢复(Release)时间较长的合成类音色。

(2)当和声乐器以节奏形态出现在织体中时，应该使用硬朗、起音与尾音都比较干脆的音色，可以使用弹、拨类的音色体系。如果是使用真实的物理乐器音色，可以选用钢琴、吉他、风琴等乐器音色；如果是使用合成类音色，那么可以使用电钢或起音、恢复时间较短的合成音色。

(3)当织体中含有两种或两种以上的和声乐器时，要注意音色之间的对比，尽量使音色之间进行互补，使整个音乐织体具有更强的空间感与立体感。

思考练习题

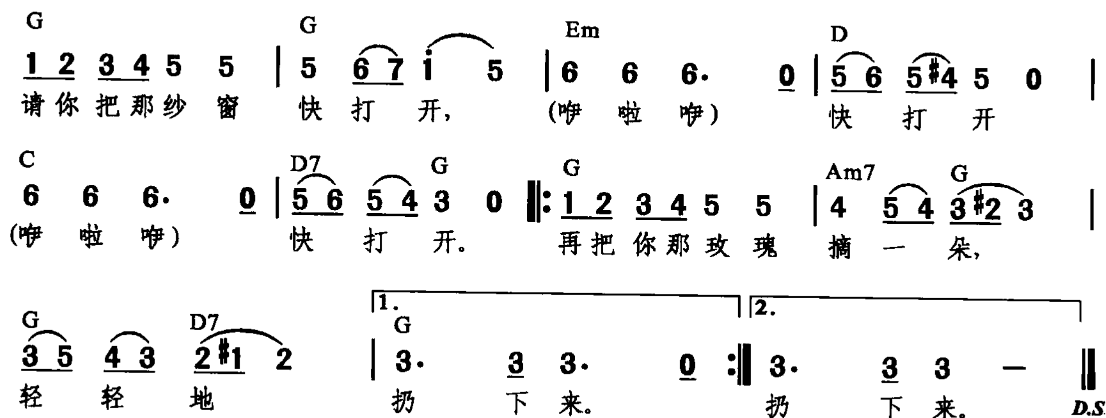
1. 为歌曲《半个月亮爬上来》编写三种钢琴伴奏音型，要求只用钢琴和主旋律两个声部，三种钢琴伴奏音型分别为分解、柱式和融合形态。

半个月亮爬上来

1=G 4/4　　　　王洛宾 词曲

G　　　　Am7 G　　　G Am　　　G
0 3 4 5 5 | 4 5 4 3 #2 3 | 3 5 4 3 2 #1 2 | 3· 3 3· 0 |
半 个月 亮　爬 上 来　(咿 啦 咿)　爬 上来，
𝄋半 个月 亮　爬 上 来　(咿 啦 咿)　爬 上来，

G　　　　Am7 G　　　G D7　　　G
1 2 3 4 5 5 | 4 5 4 3 #2 3 | 3 5 4 3 2 #1 2 | 3· 3 3· 0 |
照 着 我的姑 娘　梳 妆 台　(咿 啦 咿)　梳 妆台。
怎 么 我的姑 娘　不 出 来　(咿 啦 咿)　不 出来？



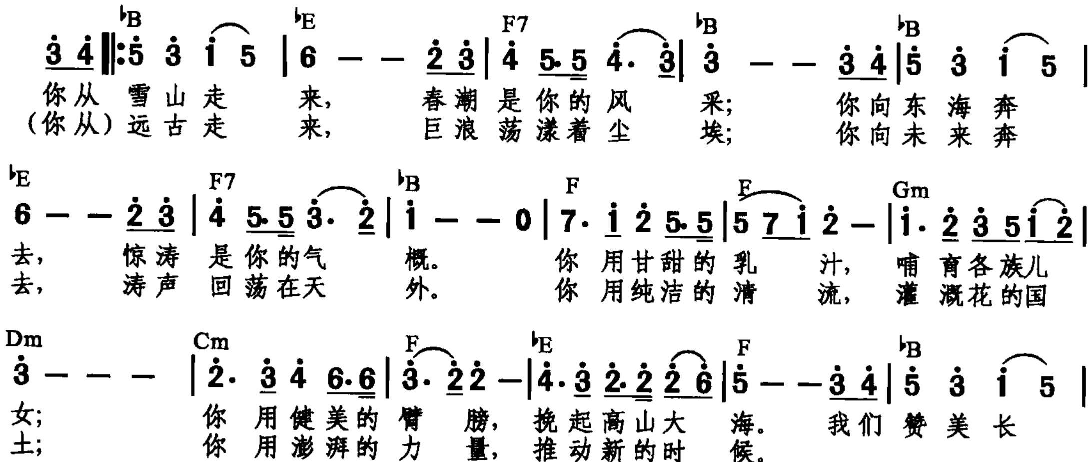
2. 用贝司、鼓组、钢琴、弦乐、小号五种音色，为歌曲《长江之歌》编写出舞曲探戈风格的伴奏织体，要求小号演奏主旋律，钢琴演奏动态和声，弦乐演奏静态和声。

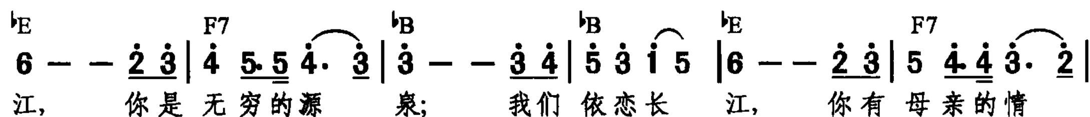
长江之歌

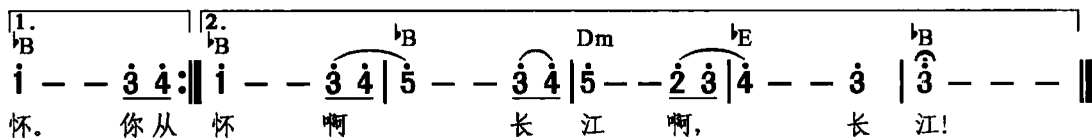
1=♭B $\frac{4}{4}$

中速 亲切 热情地

胡宏伟 词
王世光 曲







4. 织体的喉舌——主奏乐器

所谓“节奏是音乐的骨干，旋律是音乐的灵魂”，一个织体的节奏再好，充其量只能作为配衬的地位。而真正能够表达出人们的内心情感、刻画各种音乐形象的，还是要借助旋律的表达才能做到，主奏乐器就是专门用来演奏旋律的音色。

需要补充的是，我们这里所讲的流行音乐，不仅仅是指流行歌曲，也包括各种非人声乐器演奏的器乐曲，从这个概念上出发，所谓织体的喉舌——主奏乐器，基本上就包括人声和非人声乐器两个大的音色类别。

【主奏乐器的选择】

我们将主奏乐器定义为用来演奏旋律的乐器，并不是将其概念范围仅仅局限在音乐的主旋律上，相反，音乐中能够演奏旋律的乐器音色有着更广泛的组成内容，我们认为，根据当前流行音乐的结构特点，音乐中主奏乐器的构成，至少包含以下一些组成内容：

(1)前奏旋律乐器

流行音乐的前奏既可以是节奏性的引子，也可以是旋律性的乐句。当采用旋律性的前奏时，那么就必须使用一定的乐器音色，这时的乐器音色就构成了主奏乐器的一个组成部分。

能够充当前奏旋律乐器的音色有很多，主要看我们要表达的是什么内容、什么风格的音乐。

与主旋律音色相比，如果当主旋律为人声时，前奏旋律乐器可以选用非人声乐器，当然也可以用其他人声如童声，或其他人声组织形态如合唱来充当；如果主旋律为非人声乐器，那么前奏旋律乐器可以尽可能选用与主旋律乐器的音色对比较大的乐器，这样可以有效提高主旋律乐器的音乐表达性能。

(2)主旋律乐器

主旋律乐器不外乎人声与器乐两种类别，用人声充当主旋律的，我们习惯性把这一类音乐称为流行歌曲或通俗歌曲；用器乐充当主旋律的，我们一般将它们统称为通俗器乐曲，它包括爵士乐、轻音乐、新世纪音乐、新民乐等具体的音乐风格。

主旋律乐器的性能与表现能力，将直接决定音乐的最终表现能力。

(3)间奏 Solo 乐器

在现行的流行音乐的结构中，特别是流行歌曲，通常在段落之间都会有一个过渡性的乐句段落用来对前后音乐进行衔接，并可以进行音乐情绪上的对比，这个过渡性的对比段落，我们习惯性地把它称为间奏。在间奏中进行领奏的乐器，我们将它们统称为间奏 Solo 乐器。它也是主奏乐器的一个组成部分。

在流行歌曲中，能够用作间奏 Solo 乐器的音色很多，如弦乐、钢琴、吉他、Lead 类合成音色等；在通俗器乐曲中，用作间奏的 Solo 乐器更多的是与主旋律乐器音色对比较大的音色，主要用于音乐情绪上的对比。

间奏 Solo 乐器可以与前奏乐器相同，也可以使用不同的乐器音色。

(4)尾声旋律乐器

音乐结尾段落使用的乐器，我们把它称为“尾声旋律乐器”。它也是主奏乐器的组成部分。当然，不一定所有的流行音乐都会有尾声。

尾声旋律乐器大多数基本上会沿用前奏旋律乐器或间奏旋律乐器的音色，用以对音乐情绪做一种意境上的延伸或者是结构上的一种补充。

(5)副旋律乐器

在流行音乐中，有时候除了主旋律之外，还会存在其他的旋律，例如与主旋

律进行对位填充的旋律，我们将这些除主弦律之外的旋律统称为副旋律。

在副旋律乐器音色的选择上，有很多种选择方案，目前使用较多的有弦乐、木管乐器、吉他等。

【主奏乐器的旋律来源】

除了主旋律之外，其他种类的主奏乐器也都要演奏旋律，那么这些旋律从何而来，与主旋律有什么样的关系，这是现在要探讨的问题。

我们认为，除主旋律外的其他旋律，其来源有以下一些途径：

(1)主旋律的某个旋律片段。

截取主旋律中的某些旋律片段，如主题乐句，来作为前奏、间奏或尾声的演奏旋律，是现在使用比较多的一种写作手法，它是除主旋律外其他旋律的主要来源途径之一。

使用主旋律的某个片段，不管是在前奏抑或是间奏，实际上是使用了重复的手法，能够让旋律的主题得到进一步加强，能够加深听众对主旋律的印象。

(2)由主旋律衍变而来。

截取主旋律的某些旋律片段来作为主奏乐器的旋律，实际上是一种严格的重复手法，而在编曲实践中，更多的是从主旋律中抽取形象鲜明、个性色彩较浓的旋律素材，经过一些发展手法的处理，乃至衍变成另一条旋律。

这种脱胎于主旋律的前间奏旋律，既有主旋律中极为动人的音乐形象，又有主旋律中不具有的新鲜音乐元素，既能很好地加深受众对主旋律的印象，又可以为音乐添加新的元素，甚至为另一个旋律主题的进入提前做好准备。

(3)与主旋律进行对比而来。

如果说前两种处理手法基本上保持了主旋律的特色，那么在这第三种主奏旋律处理手法中，就要尽可能地摆脱主旋律的影响，为音乐注入新的元素，加强音乐前进的动力。

与主旋律进行对比，可以表现在音区、音色、调式调性、音符时值、音乐风格等各个方面，在实际的编曲中，这种对比的处理手法，更多的是用在间奏的旋律

演奏中，因为很多时候需要在两个乐段之间注入新鲜的音乐元素。

(4)与主旋律进行对位填充而来。

副旋律更多的时候是与主旋律进行复调式的对位，以及对主旋律的填充、补充、衔接而来，与主旋律有着密切的关系，能够有效地丰富音乐的织体厚度，加强音乐的前进动力。

下面就是一个既有主旋律又有副旋律的四小节织体片段(例曲 2.1.4-1)：

副旋律

主旋律

E.Piano

String

Bass

Drums

思考练习题

为歌曲《春天的故事》进行编曲，要求如下：

1. 只用鼓组、贝司、吉他、弦乐、主奏乐器 5 个声部来进行编配，其中吉他演奏动态和声，弦乐演奏静态和声，主奏乐器演奏旋律。

2. 主奏乐器音色可以自选，但要在前奏、主旋律、间奏和尾奏部分变化不同的音色，且音色具有对比性。

3. 织体风格类型不必拘泥于现有的织体印象，可自由选择。

春天的故事

1=♭B 2/4

叶旭全、蒋开儒 词
王 佑 贵 曲

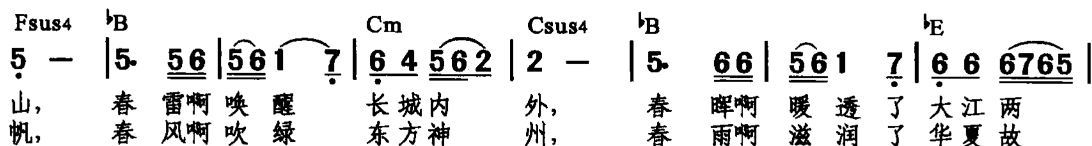
♭B Dm ♭B Cm ♭B Csus4 F
(0 5 6 5 | 3 — | 0 5 6 5 | 2 — | 0 5 6 5 | 2·3 2 | 2 3 6 | 5 — |

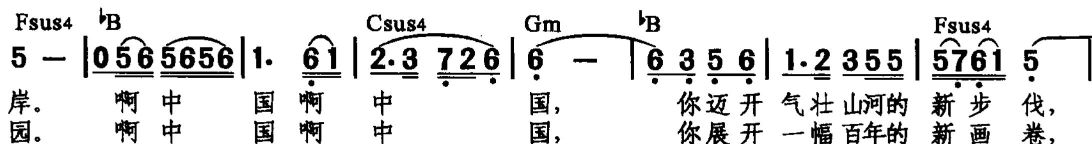
♭B Fsus4 Csus4 Fsus4 Dm
5 —) | 5556565 | 5 — | 5 — | 2333761 | 5 — | 5 — | 0 3 5 6 |
(春天的故 事， 春天的故 事， 难 忘的

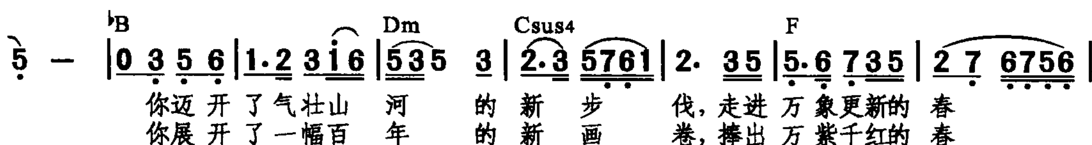
♭B Csus4 ♭B Gm Fsus4 ♭B
1·2 352 | 2 — | 2 — | 5555323 | 6 0 6756 | 5 — | 5 — | 5 5 532 |
故 事， 春天的故 事。) （独唱）一九七九
一九九二

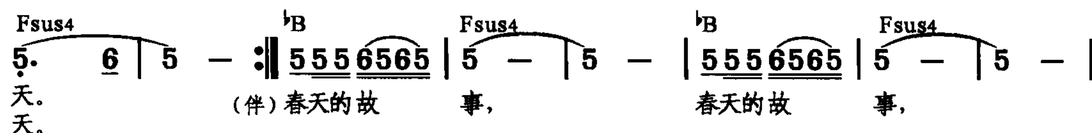
Csus4 Fsus4 Gm ♭E Csus4 Fsus4
1· 61 | 2·2 3761 | 5 — | 6 1 2 | 3 5 3 | 6665633 | 2·6 1232 | 2 — |
年 那是 一个春 天， 有一 位 老人 在中国的南 海边 画了一个 圈。
年 又是 一个春 天， 有一 位 老人 在中国的南 海边 写下了诗 篇。

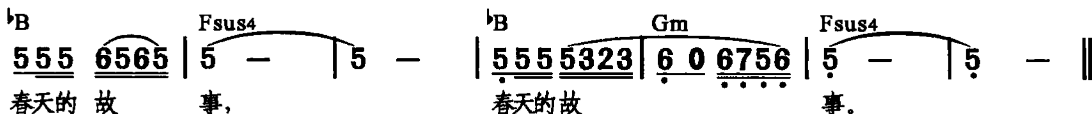
Dm Gm Fsus4 Dm Gm F
2 — | 3·5 5 7 | 6 5 | 5 6 735 | 2 — | 3·5 5 7 | 6 5 3 | 7·7 6765 |
神话般 崛 起 座 座 城， 奇迹般 举 起 座座金
天地间 荡 起 滚滚春 潮， 征途上 扬 起 浩浩风


Fsus4 ♭B Cm Csus4 ♭B ♭E
山，春雷啊唤醒长城内外，春晖啊暖透了大江两
帆，春风啊吹绿东方神州，春雨啊滋润了华夏故


Fsus4 ♭B Csus4 Gm ♭B Fsus4
岸。啊中国啊中国，你迈开气壮山河的新步伐，
园。啊中国啊中国，你展开一幅百年的新画卷，


♭B Dm Csus4 F
你迈开了气壮山河的新步伐，走进万象更新的春
你展开了一幅百年的新画卷，捧出万紫千红的春


Fsus4 ♭B Fsus4 ♭B Fsus4
天。(伴)春天的故事，春天的故事，
天。


♭B Fsus4 ♭B Gm Fsus4
春天的故事，春天的故事。

第二章
织体空间的音符架构

所谓织体空间的音符架构，就是指织体内各乐器音色在音高上的排列，这种排列包含两种意义上的排列，一种是横向的音高排列，实际上这就是相邻两个音符间的音程关系；另一种则就是纵向的音高排列，是同一时间内音符发音数的总和，并由此构成音符间的和弦关系。

我们在这里着重要讨论的就是后一种纵向的音符架构，即织体中的和弦架构。

1. 和弦总论

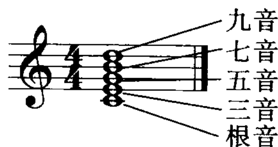
要充分了解和掌握织体空间的音符架构，我们就要从和弦讲起。

按照传统的和声理论，和弦就是按照三度或非三度音程关系叠置起来的三个以上音的结合。三度关系叠置的和弦固然在音乐中使用比较普遍，但在流行音乐中，非三度关系叠置的和弦同样也有着非常广泛的用途。

【和弦的构成与表现形态】

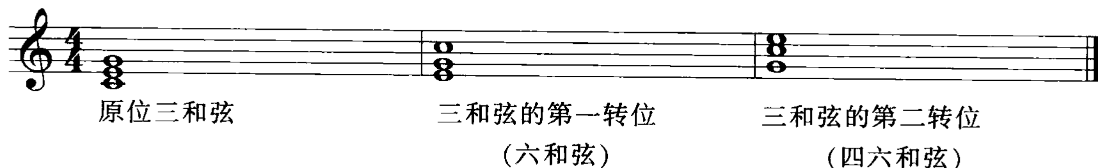
由三个音按照三度关系叠置起来的和弦，称为三和弦；由四个音按照三度关系叠置起来的和弦，称为七和弦；由五个音按照三度关系叠置起来的和弦，称为九和弦；依此类推，可以将和弦依据叠置音符数量的多少而进行定名。在实际的音乐应用中，三和弦是运用最为普遍的和弦种类，其次是七和弦、九和弦、十一和弦等等。

在和弦的三度叠置中，通常最底下的音符称为和弦根音，向上叠置的第一个三度音被称为三音，向上叠置的第二个三度音被称为五音，叠置的第三个音符被称为七音等，如下图所示(例曲 2.2.1–1)：



和弦在音乐织体中的表现形态并不是一成不变的，如上面所示的，在和弦最底下的低音位置上是和弦的根音，上面的音均按三度叠置，这是和弦最原始的表现形态，称为“原位”和弦。

当低音不是和弦的根音，而是和弦的三音时，这就是和弦的第一转位；当低音是和弦的五音时，这就是和弦的第二转位；当低音是和弦的七音时，这就是和弦的第三转位；等等。如下图所示，就是三和弦的三种和弦表现形态(例曲 2.2.1–2)：



三和弦的第一转位，因为转位后出现一个六度音程，所以我们把三和弦的第一转位称为六和弦；第二转位后因为出现一个四度和六度音程，所以我们把三和弦的第二转位称为四六和弦。

七和弦有三个和弦转位，其名称也各不相同，如下面所示(例曲 2.2.1–3)：



七和弦的第一转位称为五六和弦，七和弦的第二转位称为三四和弦，七和弦的第三转位称为二和弦。

以上是常见的和弦结构及其在音乐织体中的表现形态。

【和弦的分类】

和弦是由音符三度进行叠置而构成，这个三度音程会因为其性质，如大三度、小三度等的不同而使和弦出现不同的变化，并由此产生和弦的性质。和弦的分类就是在和弦性质的基础上而进行的。

首先来看看三和弦的分类。

三和弦的分类依据是根音与三音、三音与五音的音程关系，当根音与三音的音程关系为大三度、三音与五音的音程关系为小三度，这时就构成了一个大三和弦；

当根音与三音的音程关系为小三度、三音与五音的音程关系为大三度，这时就构成了一个小三和弦；

当根音与三音的音程关系为大三度、三音与五音的音程关系为大三度，这时就构成了一个增三和弦；

当根音与三音的音程关系为小三度、三音与五音的音程关系为小三度，这时就构成了一个减三和弦。

如下图所示（例曲 2.2.1–4）：



七和弦的分类是以三和弦的性质、七音与根音的七度音程关系为依据的，不同的三和弦叠加不同的七度音可以构成不同类型的七和弦。

大三和弦叠加一个大七度构成大大七和弦，大三和弦叠加一个小七度可以构成大小七和弦，小三和弦叠加一个小七度可以构成小小七和弦，减三和弦叠加

一个小七度可以构成减小七和弦，减三和弦叠加一个减七度可以构成减减七和弦，如下面所示（例曲 2.2.1–5）：



前面所讲的分类是依据和弦的性质而进行的，根据构成和弦音程的协和关系，和弦还可以分为协和和弦与不协和和弦两类。

构成和弦的各音程关系都是协和音程，那么所构成的和弦都是协和和弦，比如大、小三和弦；只要和弦中包含不协和音程，那么该和弦就是不协和和弦，如增、减三和弦和所有的七和弦等。

协和和弦音响融合度很好，饱满动听；不协和和弦有种尖锐的不谐和音，虽然没有协和和弦那么丰满，但一样可以为音乐提供前进的动力。

根据和弦在调式中的作用程度，可以将和弦分为稳定和弦与不稳定和弦两种，通常在一个调式中，由主音构成的三和弦是稳定和弦，其他音级上构成的和弦都是不稳定和弦。稳定—不稳定 — 稳定，由此构成音乐的发展过程。

在实际的音乐创作中，我们要掌握好各种和弦的性质、音响特征，以及协和度与稳定程度等，编曲时就可以根据音乐的需要来选用不同的富有表现力的和弦。

思考练习题

1. 听辨大三和弦、小三和弦、减三和弦、增三和弦的性质，了解其音响特征。
2. 了解和弦的各种转位，并能听辨其音响特征。
3. 听辨各种七和弦，并能掌握其转位。

2. 为旋律选配和弦

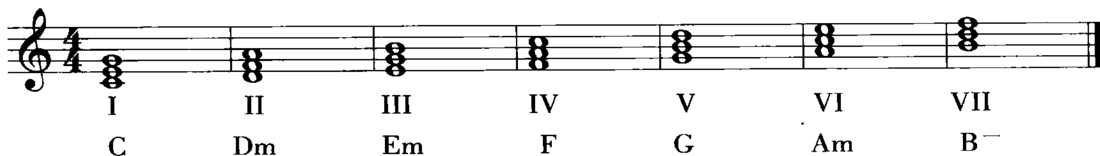
在实际的编曲中，首先要为旋律进行选配和弦，来构成织体的音符架构。

【调式中的和弦】

前面讲的和弦仅仅是停留在单个和弦的层面上，实际上在音乐中的和弦几乎没有几个能完全独立的，它们都会存在于某一个调式音阶内，各个和弦之间都有着不同的关系。

调式中的和弦就是指在调式各音阶上构成的和弦，如在大调式中，可以构成七个基本的和弦；而在五声音阶中，只可以构成五个基本和弦。

下面以 C 大调为例，来看看各音级上所构成的三和弦（例曲 2.2.2–1）：



在大调式中，用调式音级一共可以构成常用的三个大三和弦、三个小三和弦和一个减三和弦。大三和弦分别是 I、IV、V 级，小三和弦分别是 II、III、VI 级，减三和弦就是 VII 级。

在调式和弦的标记上有多种标记方法，如上图所示的，第一种方法就是用罗马数字按照音级的顺序进行标记，如第一音级构成的和弦标识为“I”。

上图中的第二种和弦标记方法，也是目前国际比较通用的固定音名标记法，通常以和弦根音位置的音名再配以和弦性质的标识来进行标记。如 C 大调中的二级和弦，标记为“Dm”，“D”表示音级的音名，“m”表示为小三和弦。

【和弦的功能】

所谓和弦的功能就是指在一个调式范围内各和弦的作用与地位。调式音阶上构成的各个和弦，它们在调式中的地位与作用是不完全相同的。

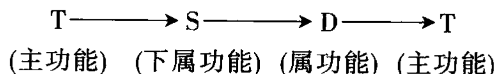
以大调式为例，主音上方构成的三和弦，不但音响协和，而且非常稳定，称为主功能和弦，标识为“T”。IV、II、VI 三个和弦共同组成下属功能组的和弦，标识为

"S";V、VII、III 三个和弦共同组成属功能组的和弦,标识为"D"。如下面所示(例曲 2.2.2-2):



主功能和弦是一个调式中最重要、最稳定的和弦,下属功能的和弦都具有不稳定的因素,有解决到稳定和弦的倾向;属功能的和弦更加不稳定,有着更加强烈的解决倾向。

传统的完全功能的和声进行,就是指从乐曲以主功能的和弦开始,然后将和弦过渡到不稳定的下属功能的和弦,再进行到更加不稳定的属功能和弦,最后解决到主功能的和弦。如下面所示:



这是一个完全功能的和声序进,在实践中,既可以严格照这样的功能和声进行,也可以比较自由地进行各种不同的功能进行。比如:T→S→T→V→T→S→D→T→D→T 等等。

在流行音乐的和声序进中,并不一定都会或者不一定都要遵循某种功能性的和声行进,有很多时候会出现更多的色彩性的和声行进,而进一步削弱和声功能对音乐的影响,这会使我们的音乐变得更为丰富,更有创新意义。

【为旋律配和弦】

当我们拿到一首歌、一条旋律时,首先要对旋律进行分析,分析的内容包括调式调性、曲式结构、节奏节拍与速度等内容。

分析调式调性,可以有助于准确地使用该调式中的各个和弦,以至于不会出现像给大调式的旋律选配小调式的和弦等问题。

分析旋律的曲式结构,就是要了解旋律的段落结构,准确地在终止和半终止

的地方安排好和声的终止式。

分析旋律的节奏节拍、速度，可以帮助我们更好地决定和声节奏的速度，即和弦更换的频率——比如一拍换一个和弦或四拍换一个和弦等。

将旋律分析完之后，就可以为旋律进行实际的和弦选配，在和弦选配时可以应用以下一些原则：

(1)旋律的开始与结尾应当选配主和弦。

主和弦是主功能组和弦，在一个调式中是唯一一个稳定的和弦，在旋律的开始与结尾选配主和弦，可以有效地给听众以结束感与稳定感。

(2)和声的节奏应当以音乐情绪的变化以及旋律的特点为标准。

现在的流行音乐中最为多见的是一个小节配一个和弦以及两拍配一个和弦，一拍配一个和弦的比较少见。表现在音乐情绪上的变化是，情绪比较平稳时，和弦变换的速度较慢些；而当音乐的情绪激动、高涨时，和弦的变换速度会加快些。

(3)安排好终止式。

在传统的和声中，终止式是有一些和弦行进模式的，比如在半终止处，要安排属和弦作为半终止的结束和弦，并且在属和弦之前最好安排 K_6^4 作为属和弦的预备和弦。再比如在结束终止前最好安排属七和弦到主和弦的进行，这样可以得到最完满的终止感觉。当然，随着现代流行音乐的发展，这种传统的和声序进也在渐渐发生变化，这种功能性相当强的终止式，渐渐被一些色彩性、民族意味浓的和声进行所替代。

(4)处理好和弦外音。

和弦外音是指不属于和弦结构中的一些音，这些音符在一条旋律中是非常常见的，毕竟一条旋律不可能死板得只用和弦音来组成。在和弦选配时，要识别出旋律中哪些是和弦音，哪些是和弦外音，这样可以为旋律配上恰当而又正确的和弦。比如，当要为一小节旋律配一个和弦，可以把这小节所有的音符综合起来，由大多数音符组成的和弦可以作为要选配的和弦，其他的音符就可以处理成和

弦外音，这是一种方法；第二种方法就是将这小节内的所有强拍、强位上的音符组成的和弦作为要选配的和弦，其他弱拍弱位上的音符可以视作为和弦外音。当然，根据前两种选配方法，有时候可能会出现有多个和弦可供选择，这时，可以根据整个旋律的层次、和弦的功能性、色彩变化性，来综合地进行选择，尽量选配出有创新意味的和声来。

(5)注重功能进行的同时，不忽略色彩性和弦的作用。

在下属功能组与属功能组中的和弦，功能性最强的要数根音位置与主和弦保持四、五度关系的和弦，如 IV、V 级和弦，除此以外的同组其他和弦其功能性都要稍微弱一些。从另外一个意义上来讲，和弦功能性的降低，实际上表现出更好的色彩性，如七和弦、其他变种和弦以及非三度关系叠置的和弦。当我们在实际的音乐应用中，需要体现功能性的时候，我们就加强功能性和声序进，需要更多的和声色彩与变化时，我们就多使用一些色彩性的和弦。

思考练习题

1. 听辨齐秦的《大约在冬季》(◉ 2.2.2–1)，听写出其所配的和弦，及其序进模式。

2. 为歌曲《同一首歌》做配弹练习，首先为旋律选配和弦，然后用钢琴编出音型织体进行演奏。

同一首歌

1=G $\frac{4}{4}$

陈　哲、迎　节词
孟　卫　东曲

G　G　Am　D　G　G
‖: 5 — 1 2 | 3· 4 3 1 | 2 — 1 6 | 1 — — — | 5 — 1 2 |
鲜　花曾　告　诉我你　怎　样走　过，　大　地知
水　千条　山　万座我　们　曾走　过，　每　一次

G　Am　D　G　C
3 3 4 5 1 | 4· 3 5 2 3 | 3 2 2 — — | 3 — 5 i | 7· 6 6 — |
道你心中的　每　一个角　落．　甜　蜜的梦　啊
相逢和笑脸　都　彼此铭　刻．　在　阳光灿　烂

D　　　　　　　Bm　　　　　　Am　　　　　D　　　　　　D7
5 5 6 7 6 5 | 3 — — — | 4· 4 5 6 | 5 4 3 2· 2 | 7 7 6 5 6 |
谁都不会错　过，　　　终　于迎　来　今　天　这欢聚的时
欢乐的日子　里，　　　我　们手　拉　手　啊，想说的太

G　　　　　C　　　　　C　　　　　Bm　　　　　　Bm
1 — — — | i — 6 — | 4· 5 6 — | 7 7 7 6 7 6 5 | 3 — — — |
刻。　　　星　光　洒　满了　所有的童　年，
多。　　　阳　光　想　渗透　所有的语　言，

C　　　　　C　　　　　A　　　　　　D　　　　　G
i — 6 — | 4· 5 6 — | 6 6 6 6 4 3 | 2 — — — | 5 — 1 2 |
风　雨　走　遍了　世界的角　落。　同　样的
春　风　把　友好的　故　事　传　说。

G　　　　　Am　　　　　Em　　　　D　　　　　D
3· 4 3 1 1 | 2· 2 2 2 1 | 6 6 — — | 7 — 7· 6 | 5 6 5 2 2 |
感　受给了我　们同样的渴　望，　同　样的欢　乐给了

Am　A　　　D　　　　　　Am　　D7　　G
4· 4 3 3 2 | 2 5 5 — — :|| 4· 4 4 3 2 | 1 — — — |
我　们同一首　歌。　　　我　们同　一首　歌。

C　　　　　C　　　Cm　　G
6 — — — | i — — i | i — — — | i — — — ||
同　　　一　　首　歌。

3. 织体中和弦音符的分配

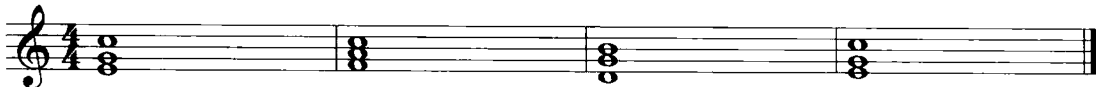
传统的和声课程中，往往都是通过四个声部来进行实践，而在实际的音乐中，除了重奏这种音乐体裁的声部稍微少一点之外，其他的声部数量远远不止四个，流行音乐也是如此。

如此一来，就存在一个和弦在各个声部的音符分配问题，不管如何重复，或者分配和弦的各个音符，总的目标应该是能够将织体的各个声部能够充满从低到高的整个音符音高体系中，以取得饱满的音响效果。

【和弦的排列方法】

和弦的排列方法，不外乎三种基本的排列方法，即密集排列、开放排列和综合排列。

密集排列通常是指和弦各音之间的距离不超过四度，如下面（例曲 2.2.3-1）：

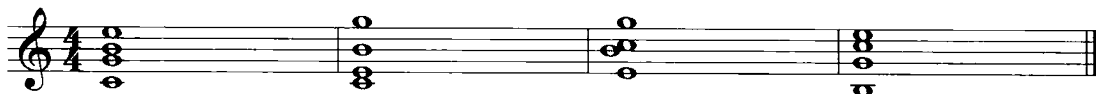


如上面所示，和弦的各个音符安排比较紧密，基本上不超过四度，这就是和弦的密集排列。当然，在四部和声的练习中，排列法对低声部没有什么影响。

开放排列是指和弦中上下各音之间的音程距离超过四度，但基本上不超过八度的排列方法，如下面所示（例曲 2.2.3-2）：



综合排列方法是指和弦中的各音符既有四度以内的密集排列，又有超过四度的开放排列。这种排列法，通常在三和弦以外的和弦中使用比较普遍，比如七和弦，如下面所示（例曲 2.2.3-3）：



三种排列法中，密集排列的和弦通常在音响上更为饱满一些，开放排列的和弦在音响上稍显空旷，综合排列的和弦音响比较中庸。

在实际的音乐中，可以将不同的声部作不同的排列法处理，以获得更为丰满的织体效果，如吉他音色的和弦如果用的是密集方式排列，那么，钢琴声部的和弦就可以使用开放排列，由此，让这两个声部在相同的音区里进行互为补充，这

样可以获得更为饱满的声音效果。

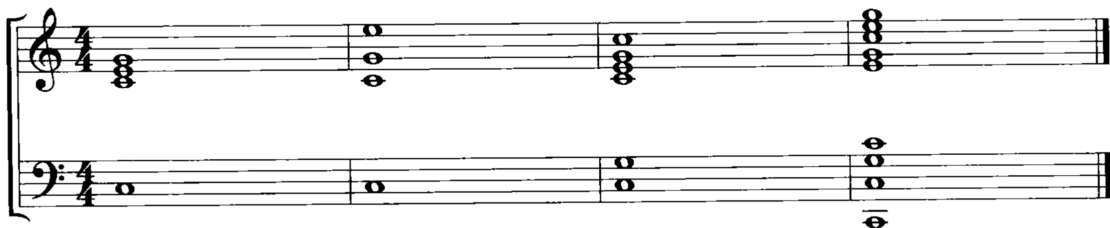
【和弦音的重复与省略】

每一个和弦最少不低于三个音符,但最多也不过是五六个音符,而在音乐的实际织体中,同一时间发声出来的音符却远远不止这么几个。于是,这就涉及到和弦音的重复问题。

一个和弦中的组成音符到底哪个该重复,哪个不该重复?

和弦重复音可以遵循以下一些原则:

(1)根据自然泛音列音响的规律,以重复和弦的根音为最佳,其次是五音,三音较少重复。如下面所示(例曲 2.2.3–4):



如上所示,当将一个三和弦变得不但是仅仅三个音符时,通常根音的重复次数是最多的,实际上,在音乐的织体中,通常音符重复的次数与数量比上面所示的要远远多得多。

(2)为了更好地加强调式感觉,可以重复调式中的支柱音,如主音、属音及下属音等,调式中比较尖锐、倾向性很强的音通常可以不重复。

(3)有时为了获得旋律的流畅与和弦连接的平稳、自然,可以重复不太常重复的音符。当然,在有不协和音符构成的和弦中,通常不重复这个不协和音,如七和弦中的七音。

既然在实际的音乐中会重复和弦音,当然,有时会考虑使和弦连接的平稳以及其他声部问题,也会省略一些和弦音,这种方法在七和弦、九和弦的使用中比较普遍。如下面所示(例曲 2.2.3–5):



如上所示的四个和弦，除第一个为三和弦外，其余三个均为七和弦，它们在重复和弦音的同时，也同样省略了某些和弦音。

在三和弦与七和弦的省略中，通常省略的音符为一个，在使用九和弦、十一和弦等时，会出现省略多个音符的现象。

【声部音区的选择与和弦音的分配】

织体中各个声部都会存在一个音区选择问题，因为我们都希望音乐中的织体具有很强的立体感，能够“立”得起来，如果将所有声部的音区都放在同一个区域，那么，这只会使织体在这一个音区内造成混乱，既影响声部的织体清晰度，又影响音乐的表达能力。

只有将各个声部的音符适当地放在不同音高位置的和弦架构内，形成一个高低音张弛有度，内声部层错落有致的和弦织体，才能使音乐的织体达到应有的立体深度以及应有的饱满度，这样，才能更好地增加音乐的表现力。

在声部音区的选择与和弦音分配上应该注意以下一些方面的内容：

(1)织体骨架的音区选择与和弦音分配。

在流行音乐中，存在基本的音色架构，在这基本的音色架构中，贝司的音区通常是在低音区，在和弦的音符分配上，贝司通常演奏和弦的低音。所使用的和弦的低音，一般会是和弦的根音，也可能是三音、五音。当然，有时候，为了获得流畅低音旋律，可以添加一些和弦外音。

和声乐器不管是用节奏形态还是和声形态，都能提供最稳固的和弦音，因为在音色结构骨架中，只有它能够表现出完整的和弦排列。用开放排列还是密集排

列，都要视具体的音乐来进行确定，同时在音区的选择上，可以安排在小字一组及其附近音区上。

在和弦音的重复上，稍微要注意的是低音的重复。如果和声乐器演奏和弦的低音音区与贝司演奏的音区比较接近，这时，应该让和声乐器的和弦低音尽可能地与贝司低音相同，这样可以有效地加厚音乐的低音声部。反之，会使低音声部相混淆，不利于织体的清晰表达。

主奏乐器的音区选择应当尽量避免与和声乐器的冲突，尤其是在两种乐器音色比较接近的情况下。主奏乐器的演奏，可以是和弦中的任何一个音，在保证旋律流畅的前提下，可以大幅使用和弦外音，以获得更好的旋律线条。

如下面所示，就是对流行音乐中骨架乐器的音区选择与和弦音符分配的例子(例曲 2.2.3-6)：

主奏乐器

和声乐器

贝司

(2)使用乐器音色最富表现力的音区。

每一种乐器音色都有其最佳的音乐表现音域，如小提琴在高音区有很好的表达能力，而大提琴极富表现力的音区则在中低音区。有些音域比较宽广的乐器，其本身不同的音区，其音色特点以及表现力都有所不同。

比如钢琴，高中低三个音区的音乐表现能力都不一样，在使用时要区别对待。当只使用钢琴作为唯一的伴奏织体时，这时钢琴的低音可以充做音乐的低声

部，而当其他伴奏织体添加进来之后，如添加贝司，那就可以将钢琴的低音尽量减少，腾出低音区的空间给贝司，而只展示出其相对来说更有表现力的中高音声区。

(3)内声部层的处理

除开低音声部，当有多个和声乐器在内声部层时，这时因为音区的相对接近，会使中声部显得相对拥挤，从而使得各个声部层的织体比例不够恰当，以致影响音乐整体的饱满和谐程度。

因此，当有多个乐器音色填充在内声部时，并且它们在音区上都安排得比较接近，那么，可以在编曲制作的时候采用下面的一些手法可以获得更好的效果。

首先，可以进行和弦排列法上面的处理。采用不同的和弦排列方法，可以对同音区的乐器音色进行互相补充，一来可以获得更饱满的音响效果，二来可以避免和弦音的完全相同而抹杀了乐器音色的相对独立性。如下面所示(例曲 2.2.3-7)：

钢琴

吉他

其次，为了不让众多的内声部层堆砌在同一个音区，在编曲制作的时候，可以通过声像方位的处理来使这一现象得到平衡。比如，当钢琴和吉他都以内声部同音区的方式出现在音乐的织体中，可以把钢琴音色的声场位置放在左边，而把吉他的声场位置放在右边，这样，既可以获得各自声部的独立性，又能够使音乐织体在另一个方面得到平衡。

再次，通过适当的音色处理也可以有效地避免同音区音响上的堆砌。例如，

钢琴和原声钢弦吉他音色比较接近，而当它们又同时处在同一音区的和弦音位时，这时可以考虑考虑通过置换别的不同的音色来加强织体的表现力，而尽量避免相同音色的堆砌。

总而言之，在织体中做好和弦音的分配，首先要做好和弦音音区的分配，然后选择好排列法，决定好和弦音的重复，由此，可以使织体达到既有平衡的声部，又有饱满的音响效果。

思考练习题

1. 分别用开放排列法和密集排列法为儿歌《小星星》做四部和声的和弦连接，和声连接时可以适当地使用音型。

小 星 星

1=C $\frac{2}{4}$

法国民歌

C　F　C　F　C　G　C
1̇ 1̇ | 5̇ 5̇ | 6̇ 6̇ | 5̇ — | 4̇ 4̇ | 3̇ 3̇ | 2̇ 2̇ | 1̇ — |

C　F　C　G　C　F　C　G
5̇ 5̇ | 4̇ 4̇ | 3̇ 3̇ | 2̇ — | 5̇ 5̇ | 4̇ 4̇ | 3̇ 3̇ | 2̇ — |

C　F　C　F　C　G　C
1̇ 1̇ | 5̇ 5̇ | 6̇ 6̇ | 5̇ — | 4̇ 4̇ | 3̇ 3̇ | 2̇ 2̇ | 1̇ — ‖

2. 仅用贝司、钢琴、吉他、弦乐四个声部为歌曲《送别》做编曲练习，要求用不同的排列法合理地分配各种音色的音区。

送 别

1=C $\frac{4}{4}$

李叔同 词
〔美〕奥德维 曲

C Am F G C G7 C
(5 3 5 1̇· 7 | 6 1̇ 5 — | 5 2 3 4· 7̣ | 1 — — —) |

C Am F G C Am Dm G
5 3 5 1̇ — | 6 1̇ 5 — | 5 1 2 3 2 1 | 2 — — — |
长 城 外， 古 道 边， 芳 草 碧 连 天。

C Am F G C G7 C
5 3 5 1̇· 7 | 6 1̇ 5 — | 5 2 3 4· 7̣ | 1 — — — |
晚 风 抚 柳 笛 声 残， 夕 阳 山 外 山。

F G C Am F Dm G
6 1̇ 1̇ — | 7 6 7 1̇ — | 6 7 1̇ 6 6 5 3 1 | 2 — — — |
天 之 涯， 地 之 角， 知 交 半 零 落。

C Am F G C G7 C
5 3 5 1̇· 7 | 6 1̇ 5 — | 5 2 3 4· 7̣ | 1 — — — ‖
一 觚 浊 酒 尽 余 欢， 今 宵 别 梦 寒。

第三章 音色的纵向搭配

我们认为，流行音乐的编曲大可以脱离传统的配器写作，毕竟传统的配器写作大多数都是停留在纸面上，是一种偏向理论化的作曲形态。

我们提倡流行音乐的编曲写作要始终借助于电脑，利用现代新型的电脑音乐技术，能够在电脑上直接进行编曲，即作即编，即听即改。也就是说，一边编曲配器，一边立即监听所编的效果，不满意就立即修改。

学习建议：读者可参考《音乐制作人白金手册(上)(下)》(湖南文艺出版社)，了解电脑音乐制作所需的硬件配置、常用软件等相关知识。

从现代化的编曲流程来看，编曲配器就像是在完成一幅美术作品，音色就是手中的颜料，电脑就是手中的画笔，美术作品的构图就是音乐织体。

音色如何搭配？这就如同美术中的颜料的搭配，它将直接影响最后的画面效果，前面我们讲流行音乐的四大基本音色构件并没有涉及更细、更具体的音色搭配问题，因此，我们在这节就音色的纵向搭配来进行更具体的分析讨论。

1. 音色色彩的冷暖搭配

【音色色彩的概念】

声音的感觉是有色彩的，这也就是说，从人的主观听觉出发，可以辨别出音

色的色彩。这种色彩的真正含义并不是可以直接将音色划分到红色、蓝色等诸多具体的色调,果真如此,那会让人觉得很荒谬,因为音乐毕竟不是美术,具体的色调概念至少目前还无法适用到音乐上来。

我们认为,音色色彩的概念在现阶段就是指人们主观听觉上对声音的一种冷暖辨别。

何谓“冷暖辨别”?

美术中诸多的颜色基本上可以归为两大类,即冷色调和暖色调,像白色、蓝色、绿色等颜色就属于冷色调的范畴,而红色、黄色等颜色就属于暖色调的范畴。在音乐中,目前我们尚且无法将音色的色彩概念分到很具体的色调类型上,但可以遵循美术的归类方法,将音色的色彩划分到两个母集的概念范畴中去。

换句话说,就是可以将音乐中使用的音色分为冷色调音色和暖色调音色两种体系,并且在一定的情况之下,这两种体系是可以进行互相转换的。

这样说来,音色色彩的概念实际上就是我们对音色冷暖色调的感知。

【音色色彩的评价因素】

既然音色色彩是一种主观评价,那么到底该用什么样的标准、什么样的语言来对它进行描述呢?一般来说,可以从以下几个影响音色色彩变化的因素来描述、辨别声音的冷暖色调。

(1)乐器的物理属性

物理乐器所产生的音色,其色彩感觉直接跟其物理属性相联系,可以说这些物理属性直接决定其色彩的冷暖取向。

这些物理属性包括以下方面的内容,即乐器构建材质、声音波形振动方式、共鸣腔体等。

乐器构建材质就是制作乐器的材料,比如用铜质材料制作的乐器,诸如小号、长号、圆号等,其音色色彩的感觉是温暖型的。再比如,用钢丝弦加木质材料制作的钢琴,其音色的色彩感觉就属于冷色调的范畴。

声音波形的振动方式就是指乐器本身通过什么样的振动方式来产生基音,

不同种类的振动方式有时候所产生的音色色彩也是不一样的。如采用簧片振动的乐器萨克斯管、双簧管等，其音色的色彩感觉是温暖的。再如通过空气柱振动发声的乐器竹笛，其硬朗的音色特点给人以冷色调的感觉。

共鸣腔体在音色的形成上有许多决定性的意义，比如同样是提琴类的乐器，因为共鸣腔体大小的不同，我们将它们分为小提琴、中提琴、大提琴等诸多种类。在音色色彩上，共鸣腔体的影响作用也是决定性的。

首先，共鸣腔体的材质会影响音色色彩的归属，如木质与铜质的共鸣腔体，可以产生不同音色色彩，具体来说，比如西洋乐器长笛和中国民族乐器竹笛，都是横吹类的笛乐器，但由于其共鸣腔体的制作材质不同，其音色色彩是不完全相同的。

其次，共鸣腔体的形状与大小，也会影响音色色彩，比如中国的二胡与小提琴，都是拉弦乐器，但因为其共鸣腔体的形状与大小不相同，其音色色彩并不相同，其中二胡的音色色彩较冷，让人感觉比较凄凉；而小提琴的音色虽然让人觉得有点冷，但整体还是偏温暖感觉多一点。就算是同一种类的乐器，如小提琴和大提琴，因为其共鸣腔体的大小不同，大提琴的音色色彩感觉明显比小提琴要温暖一些。

虽然乐器的制作材料、振动方式、共鸣腔体可以直接决定该乐器音色的色彩归属，但这不能一概而论，有的乐器音色本身就存在冷暖两种色调的搭配，比如钢琴，因为其音域的宽广性，以至其不同的音域所产生的音色色彩是不完全相同的，比如高音区与低音区，因为低音区尼龙丝弦的更多添加，其音色色彩比高音区纯钢丝弦的音色要温暖得多。

当然，很多时候，音色色彩的稳定性并不是绝对的，我们讲音色的色彩是人的一种主观评价，它还会随着评价人的喜好、音色色彩取向、心境等方面的因素影响。

比如评价人正处于情感的低潮，情绪较为低落，那么有可能大家普遍意义上的暖色调音色在他看来都是非常冷的色调。像这种评价人的主观因素，对音色色

彩的鉴别是有影响的,我们对音色色彩的鉴别正是要忽略这种个别差异,采用大多数评价人的鉴别倾向。

(2)合成音色的原始波形

物理乐器的音色色彩是由其物理属性决定的,那么合成类的音色色彩是由什么来决定的呢?答案曰:原始波形。

现行通用的声音合成方法,除了物理建模合成之外,其他的诸如模拟合成、FM 调频合成、粒子合成等,都会有一个声音合成的原始波形,这个原始波形就像美术中色彩的三原色一样,是一切合成音色的源头。那么,合成音色的色彩归属就取决于原始波形了。

最基础的原始波形有四种,分别是正弦波、方波、锯齿波和三角波,有时候噪音也可以算作是一种基础的波形,当然它们的音色色彩是不一样的。

正弦波的音色色彩是非常温暖的,其音色特性是暗淡而比较柔和的(例曲 2.3.1–1);方波的声音比较类似管乐器,其音色特性为硬朗、力度感较强,在其音色色彩方面给人的感觉就是偏冷,它的冷色调是几种原始波形中最冷的(例曲 2.3.1–2)。

锯齿波的声音类似簧片乐器吹出来的,其音色特性表现为硬朗、谐振较多、声音的高频成分较多,有类似簧片乐器那种气息振动的声音,声音色彩上偏向冷色调,但不如方波强烈(例曲 2.3.1–3)。

三角波的声音比较纯正,没有太多的谐振,音色特性表现为通透、明亮,颗粒性较强。其音色色彩偏向中和,既没有方波那种大胆的冷,也没有正弦波那种含蓄的暖,属于不冷不暖的一种色彩(例曲 2.3.1–4)。

四种基础的原始波形有着各自的原始声音色彩,当把两种不同的原始波形混合在一起时,其声音的音色特性与色彩也相应发生变化。比如,用一个正弦波来做例子,当加上一个方波,其音色色彩得到中和,比较偏向于冷色调了(例曲 2.3.1–5);加上一个锯齿波,其色彩还是向着冷色调变化,但冷的程度没有与方波混合得那么强(例曲 2.3.1–6);加上一个三角波,音色色彩还是保留着其温暖

的面貌(例曲 2.3.1-7)。

音色的合成不只是拿原始波形发出声音就完事了,这中间还有许多个环节,比如对混合波形进行滤波、对音量放大进行包络、为声音添加低频振荡器作调制处理、对声音进行效果处理等等,每一个环节的处理,都会对音色的色彩产生影响,这需要我们能时刻了解音色色彩的种种变化,达到很好的应用。

(3)音色的空间感

音色色彩的稳定性是一个相对的概念,因为很多的时候,音色会随着外界条件的变化以及自身效果处理的加强而使色彩发生冷暖转换。在这些促使音色色彩变化的诸多条件中,音色所处的环境空间就是促使其转换的首要因素。

音色所处的环境空间,称之为"音色的空间感",因为作为一种音色,很多时候不会是在一个没有任何声音反射的空间里发出的很纯粹的声音, 而是经过音色所处环境空间的各种声音反射最后混合传输到听觉系统的, 从这个意义上来说,音色的空间感也是影响音色色彩变化的重要因素之一。

音色的空间感是怎么获得的?这跟声音的传播、反射有关。我们知道,声波在正常的情况下是以每秒 340 米的速度进行传播的, 并且在传播的过程中如果遇到障碍物就会形成反射,使声音折回来;这样我们能够听到的声音实际上是两种声音的混合声,一种是从声源传出直接到达我们听力系统的直达声,另一种是从其他障碍物反射回来的反射声。

反射声分为早期反射和后期反射, 早期反射的声音因为与直达声到达人的听力系统的时间基本上差不多,虽然不能给人以空间感觉,但能够加强直达声的表现能力。

后期反射是各种不同的反射声音经过多次的反射折回以一定的时间顺序先后传输到人的听力系统的声音,这种后期反射声与直达声有一定的时间延迟,能够给人以空间感觉,这是音色获得空间感的主要来源。

音色的空间感能够促使音色色彩进行变化, 不同的空间属性同样是促使色彩进行变化的影响因素,这些因素包括以下几个内容:

其一，空间大小影响音色色彩的变化。环境空间越大，声音传播的距离越远，所得到的后期反射声的衰减时间就越长，这样能够使声音色彩向温暖进行转换；反之，环境空间越小，附加给音色的色彩是冷色调的。例如，钢琴的音色本身是比较冷的，当我们将它放在一个卧室内，由于小空间音色色彩的叠加，让它依然属于冷色调的范畴；而当我们将它移至到教堂或城堡这一类大空间中去时，它会给人以非常温暖的音色感觉（例曲 2.3.1–8）。

其二，环境空间的形状与反射环境中其他障碍物的多少也会影响音色色彩的变化。因为空间的形状与其中障碍物可以决定声音反射的密度，密度可以影响到音色色彩的变化，比如一个音色在一个空旷的教室里产生，它能给我们听觉系统非常温暖的色彩，但如果教室里坐满了人，那么这个音色绝对会往冷色调方向转变。

其三，反射物表面的光滑程度与吸音特性也会影响音色色彩的变化。因为不同的物体表面对于声音的反射其物理特性是不一样的，反射性能好的表面，能够提升反射的密度以及反射声的明亮度，由此会引导音色向冷色调进行变化，反之，音色会趋向于暖色调方面转换。比如厅堂和山洞，厅堂的墙壁通常比较光滑，会使音色向冷方向转变；而山洞由于表面的粗糙不平，声音漫射成分较多，不如厅堂集中，因此会使音色蒙上一层灰暗，使其向温暖的色彩转变。

总而言之，空间的物理属性可以有效地影响音色色彩，明白了空间对于一个音色色彩变化的作用，有利于我们在音乐制作的后期，给不同的音色添加适当的混响，以营造良好的空间环境，在音色色彩进行互相补充。

（4）音色的信号过滤

效果器的使用可以表现在音乐的多个方面，比如演出中、录音制作中、后期缩混中，不管哪种类型的音色，只要接上效果器，那么它的音色色彩就有可能进行变换。在这些能够引起音色色彩变化的效果器当中，滤波器是最直接、最有效的音色色彩变换工具。

那么滤波器是什么呢？我们认为，凡是可以使音频信号中特定的频率成分通

过，而极大地衰减或抑制其他频率成分的处理器就是滤波器。

就滤波器本身来说，根据其频率特性，即幅频特性和相频特性可以将它分为低通滤波器、高通滤波器、带通滤波器和带阻滤波器等四种基本的滤波器类型，这四种基本的滤波器对音色色彩的影响是各不相同的。

首先，我们来看看低通滤波器。通俗一点来讲，低通滤波器就是将高频信号进行衰减或者截频，让低频信号通过而进行信号输出的。这时候，因为声音高频信号的缺失，使音色特性变得不如以前明亮，声音细节不如过滤前细腻，因此能够使音色色彩向着温暖的方向倾斜变化(例曲 2.3.1–9)。

高通滤波器与低通滤波器的工作原理恰恰相反，它是将音色的低频部分进行衰减或者截频，让中高频的声音信号进行输出。当然，随着低频信号的缺失，声音将变得硬朗、明亮起来，其色彩自然而然就趋向冷色调进行转变(例曲 2.3.1–10)。

带通滤波器就是将音色信号中的某一个频率段的信号通过进行输出，而将这个频段之外的其余频率都进行衰减截频。这时的音色色彩跟通过的声音信号所属的频率段有直接关联，比如，信号通过的频率段是低频，那么该音色色彩自然就会向温暖方向转变，反之，如果通过的信号位于高频段，那么音色色彩会向冷色调进行变化(例曲 2.3.1–11)。

带阻滤波器的工作原理与带通的恰恰相反，它是将选定的频率段进行衰减截频，而将该频率段以外的频率信号进行通过输出。这时候的音色色彩存在着比较大的变数，因为无论是衰减哪个频段，最终输出的信号都是由低频和高频混合而成的，音色色彩要最终看两者的混合比例来判断其色彩倾向(例曲 2.3.1–12)。

以上介绍的是四种最基本的滤波器，实际上在应用中有更多类型的滤波器，甚至频率均衡器一类的效果器都可以归入此类，但不管怎么样，它们都有着共同的特点，那就是通过不同频率段的信号衰减或提升来改变其音色特性，从而达到变化其音色色彩的目的。

学习建议：读者可在《效果器插件技术与应用(上)(下)》(湖南文艺出版社)一书中，了解更多在电脑音乐制作软件中处理、改变音色的各种具体手段。

【音色色彩搭配的应用】

讲了这么多的音色色彩变化问题，最终还是要落实到编曲的实践中来。

正如欣赏一幅美丽的图画一样，五彩缤纷的绚丽色彩总会让我们痴迷、陶醉其中。音乐其实也是一样，要搭配好各种音色，使它们能够组织成冷暖协调、色彩感强的织体，这样才能让人更加的赏心悦目。

总的来说，冷色调的音色能够使音乐表现出一种强度、力度，获得一种硬朗、劲道的音乐形象。暖色调的音色能够使音乐表现出一种柔和、抒情，从而获得一种忧伤、暗淡的音乐形象。

当然，一首乐曲既不可能是全是由暖色调音色构成，不可能全部由冷色调音色搭配而成，在实际的创作中，主要看多种音色色调混合后的整体色调倾向。

色彩倾向的获得主要要把握好编曲制作中的两个关键环节，第一个环节是编曲时音色的选择，如果在编曲前我们能确定乐曲的音乐风格走向，那么确定其音色色彩的定位，这样在编曲时可以有针对性地选择不同色彩倾向的音色。

第二个环节是在后期制作时的效果处理，我们可以通过效果器的添加来改变音色色彩的属性，以达到所需要表达的那种音色感觉。这样，就算在前一个环节中所选音色不能变动的情况下，也一样可以作音色色彩的变化。

例如在为摇滚音乐风格的曲子作编曲制作时，根据摇滚音乐的特点，需要获得一种干净、有爆发力的硬朗的音乐形象。那么，根据前面讲的，可以在两个环节上尽可能地获得比较冷色调的音色。

首先，编曲配器时的音色选择尽量地降低音色色彩的温暖感觉，例如贝司音色可以不用色彩较暖的指弹贝司，而是选用更硬朗一些的匹克贝司音色；吉他音色的选用可以不用声音色彩比较温暖的木吉他原声音色，而是用不带共鸣箱的

电吉他，甚至还可以给吉他添加其他将色彩变得更冷的效果器等等。

其次，在后期制作的效果处理环节上，可以通过一些效果处理来加强音色色调的感觉。比如在混响的方面，即音色空间感的使用上，不要使用空间大、混响密度较弱的混响参数，而使用混响时间比较短、密度较大、色彩比较明亮的处理参数。这样能获得一个比较冷色调的混响空间。在每个分轨音色的混响添加上，要适量地添加，切忌添加过度，使每一个音色都能够有空间感。当然，还可以通过频率均衡器用滤波器的原理对各个音色的频率段进行修饰，达到转换其色彩的目的。

综上所述，音色色彩是音色评价的又一个指标，虽然其实际的应用在业界尚处于前沿阵地，但这并不妨碍我们率先进行尝试、应用。我们只有一步步分析、辨别各种音色的色彩属性，熟悉掌握它们在音乐中的表现作用，这样才能更好地为我们自己的音乐表达提供更多、更丰富的手段。

思考练习题

1. 理解和掌握音色色彩的概念。
2. 影响音色色彩冷暖变化的因素有哪些？具体说来是如何变化的？

2. 合成音色与原声音色的搭配

如果从物理属性的角度来对音色进行分类的话，根据其是否由真实物理乐器发声的原则，可以把音色分为合成音色和原声音色两个大类。

原声音色就是由真实的有物理构造的乐器所发出的声音，它具有真实、自然、朴素的音色特性，再配合演奏者的各种演奏技法，可以表达出很细腻的音乐情感来。通常一件乐器只能产生一种音色。

而合成音色就是由合成器通过各种不同的算法合成出来的声音，这种声音可能是自然界本身所没有的，它具有新、奇、比较特别等音色特点，它依托合成器这个键盘平台也可以表达出鲜明的音乐形象。而通常一台合成器可以合成出许

许多多的音色来。

合成音色与原声音色的搭配不外乎三种情况，即合成音色与合成音色的搭配、原声音色与原声音色的搭配、合成音色与原声音色的搭配。下面我们分别来讨论。

【合成音色与合成音色的搭配】

音色的搭配在很大程度上可以决定音乐的风格类型，反过来，音乐的风格类型同样决定着音色的选用与搭配。

合成音色的产生时间比较晚，其历史远远无法与物理乐器相提并论。但是，当一批寻求新音色、新突破的音乐家努力在作各种音乐的尝试时，合成器就不可避免地登上了历史舞台，并且成了音乐表现手段中的一支新力军。

合成音色与合成音色的搭配可以出来非常现代、电子化的声音效果，如果配器中的大部分音色都使用合成音色，那么这时的音色混合效果非常适合表现电子舞曲类音乐风格的乐曲，比如 House、Trance 等。如下面谱例所示（例曲 2.3.2-1）：

Lead

Pad

Synth bass

Drums

谱例中一共有四个声部，使用的音色均是合成音色，如鼓使用的是罗兰鼓机909的音色，贝司使用的是合成贝司 Synth Bass，负责节奏和声的乐器是合成垫底音色 Pad，最上面还有一个既能作内声部层，又能作旋律声部的合成领奏音色 Lead。

这样的一个全合成音色搭配的织体，再配以快速明朗的节奏，就构成了一个简单的 House 舞曲风格的音乐小片段。

【原声音色与原声音色的搭配】

原声音色与原声音色的搭配是一种很古老的配器方式了，它可以很好地彰显物理乐器的自然、悦耳的音色特质，能够给人更多的真实感与亲切感，以及强烈的震撼感。

从流行音乐的发展历史来看，原声音色与原声音色的搭配在早期流行音乐中，或者说在合成器没有发明以前是具有非常普遍的搭配意义，甚至有的一直保留到现在。

在爵士乐的发展中，原声音色与原声音色的搭配可以看作是同一类音色的融合与搭配，因为除了爵士鼓和贝司，其他的乐器基本上都是铜管类乐器。铜管类音色在爵士乐中占有绝对的统治地位，与其在管弦乐中的地位不可同日而语。到现在，爵士乐还保持着完全的原声与原声的音色搭配方式。

还比如乡村音乐，基本上保留了原声配原声的音色搭配特点，民谣吉他、口琴、班卓琴等具有浓郁乡村气息的乐器音色至今仍是乡村音乐的特色音色搭配之一。

看下面例子所示(例曲 2.3.2-2):

Sax

Piano

Guitar

Bass

Drums

这是由五个声部构成的织体片段,主旋律使用萨克斯管来进行演奏,钢琴与原声吉他分别演奏和声声部层,贝司与鼓构成织体的节奏骨架与低音,由此构成一个民谣风格的音乐片段。

【原声音色与合成音色的搭配】

当合成器诞生之后,人们开始不满足于完全的原声音色的搭配了,他们开始在音乐中使用这些新鲜的音色,摇滚音乐家们就是这一批敢于吃螃蟹的人。

他们首先使用的是效果处理器,把效果器接在电吉他的输出端口上,经过效果处理之后再输出到调音台的扩声设备上。这样,各种各样有特点的吉他音色融入了摇滚音乐之中,比如 60 年代、70 年代的迷幻摇滚,就是较早使用效果器的音乐风格类型。

同样在 70 年代,当便携式的合成器推出来之后,首先将它们应用到音乐之

中的还是那些摇滚乐队，比如披头士乐队，就在他们的音乐中运用过最早的便携式模拟合成器——Minimoog。

当然，在合成音色的使用过程中，不是一开始就全用合成音色，而是一种原声音色与合成音色相搭配的方式，于是，纯原声音色的搭配逐渐过渡到了原声与合成音色相搭配的阶段了。

原声音色与合成音色的搭配按照各自音色在音乐织体中的比例，可以分为两种：一种是原声音色为主、合成音色为辅的搭配；一种是合成音色为主、原声音色为辅的搭配。

现在比较流行的主流 Pop 音乐，通常就是原声音色为主、合成音色为辅的代表音乐类型。在这类主流流行音乐中，鼓、吉他、钢琴、贝司等基本上都是原声音色，而在前奏、间奏或尾声部分的主旋律会使用一些合成音色。当然，有时候，垫底的背景音色除了使用弦乐外，也会使用合成 Pad 音色，或其他的 Arp 一类的动态色彩性音色。如下面所示(例曲 2.3.2-3)：

Melody
E.Piano
String
Bass
Drums

如上例所示，织体中一共有五个声部，三个声部 Drums、Bass、Strings 均为原声音色，加上主旋律(Melody)与电钢琴(E.Piano)的合成音色，搭配出一个主流的 Pop 流行风格的音乐织体。

合成音色为主、原声音色为辅的搭配方式能够体现出一定的时代性与现代性，在听觉上让人更能体会到一种时髦感。这一类音色搭配方式以比较前卫的音乐为代表，比如 R&B、Rap 等音乐类型。这一类型的音乐中，鼓、贝司、旋律乐器、节奏和声乐器等基本上都是合成音色，只有吉他、钢琴等少数一些乐器采用原声的音色。

如下面例子所示，织体一共有六个声部，五个声部(Drums、Bass、Saw、E.Piano、Melody)均为合成音色，其中的鼓 Drum 是来自罗兰的鼓音色 909，只有一个弦乐 Stings 是采用原声音色，这样就构成了一个 R&B 风格类型音乐织体(例曲 2.3.2-4)。

Melody

E.Piano

Saw

String

Synth Bass

Drums



了解、掌握原声音色与合成音色的搭配，可以使我们在进行编曲配器的实践中，能够根据音乐风格的需要，以及编曲者个人的音色喜好，来选择具体的音色，这样可以做到更好地为音乐形象的表达而服务。

学习建议：读者可参考《玩转软音源》(湖南文艺出版社)一书，了解掌握更多实用、强大的音色音频处理工具。

思考练习题

分别用纯原声乐器搭配和纯合成音色搭配两种模式为歌曲《友谊天长地久》做编曲练习，织体风格类型可以自由选择，声部使用上不需要很多，但必须按要求做好音色的搭配。

友谊地久天长

苏格兰民歌

罗伯特·丽斯 词
费 里 斯 改编
邓 映 易 译配

1=F 2/4

F C F Dm F
5 | 1· 1 1 3 | 2· 1 2 3 | 1· 1 3 5 | 6· 6 | 5· 3 3 1 |
怎 能 忘 记 旧 日 朋 友，心 中 能 不 怀 想， 旧 日 朋 友 岂
我 们 曾 经 终 日 游 荡，在 故乡的 青 山 上， 我 们 也 曾 历
我 们 也 曾 终 日 逍 遥，荡 漾 在 绿 波 上， 但 如 今 却 劳
我 们 往 日 情 投 意 合，今 天 挽 紧 臂 膀， 让 我 们 来 举

C7 Dm ♭B F C
2· 1 2 3 | 1· 6 6 5 | 1· 6 | 5· 3 3 1 | 2· 1 2 6 |
能 相 忘，友 谊 地 久 天 长。 友 谊 万 岁！ 友
尽 苦 辛，到 处 奔 波 流 浪。
燕 分 飞，远 隔 大 海 重 洋。
杯 畅 饮，友 谊 地 久 天 长。

F ♭B F C7 F ♭B F
5· 3 3 5 | 6· i | 5· 3 3 1 | 2· 1 2 3 | 1· 6 6 5 | 1 ‖
谊 万 岁！ 举 杯 痛 饮，同 声 歌 颂 友 谊 地 久 天 长。

3. 静态音色与动态音色的搭配

在流行音乐中，能够使用到的音色，包括原声音色与合成音色两种体系，种类可谓是数不胜数，从理论上来讲有无数种音色的可能性，因为原声乐器是有限的，但合成音色却是无限的。

【静态音色与动态音色】

根据音色的相对动静状态，又可以把所有的音色分为静态音色和动态音色两种类型。

所谓静态音色，就是指在单位时间里处于一种相对静止状态的音色，比如说钢琴，当我们将琴键弹下去，由木槌击打钢丝弦，以至由弦振动而发出声音，弦的振动消失，那么声音也就消失，这一个声音从产生到消失的过程，就是我们所指的单位时间。钢琴的声音在单位时间里的状态是相对静止的，并没有出现音高、相位等方面的有规律的运动（音量的自然衰减除外），所以，我们将钢琴的音色定性为静态音色（例曲 2.3.3–1）。

相对于静态音色而言，能够在单位时间里使音的物理属性，比如音高、强弱、相位、频率等发生一定规律性的运动的音色，我们称之为动态音色。运动具有一定的相对性，动态音色的这种运动性能也是针对静态音色而言的。

比如说萨克斯的音色，它就能依靠演奏者的演奏技法来对音色的运动性能进行改变。当他吹奏出一个平缓的长音时，那么我们可以将这时的音色定性为静态音色，而当他用气震音的演奏技法使吹出来的声音能够在音量上呈现出有周期性的强弱变化时，我们可以将这时的音色定性为动态音色。当然，这种声音的运动性能是最原始、最基础的。

【静态音色的动态转化】

本来就音色而言，特别是原声音色，讨论这种音色的动静状态没有太多的意义，因为对于物理乐器来讲，这种音色的运动性能完全可以由演奏者的演奏技法来进行控制，并且音色的运动性是一种非常相对的概念。

但当音色的概念发展到合成音色这个阶段的时候，关于音色的运动性能，即动静状态，越来越有它的实际指导意义。因为在做声音合成的时候，比如最基础的模拟合成过程——从 VCO 振荡器到 VCF 滤波器再到 VCA 放大器，最后出来的声音基本上都是一种非常静态的音色，而在实际的音乐中，我们并不总是需要这种静态音色，而希望获得动态的音色，那么，这时候的调制器或者调制矩阵就发挥出将音色由静态转为动态的作用了。

将静态的音色进行动态化的转变,这是一件非常有意义的事情,其最大的理论意义就在于能够扩大音色的内涵范围,获得更多新奇的音色,以增强音色的表现能力。现代化的电脑音乐技术能够非常轻松自如地对音色进行动态化的转变。

比如说一个竖琴音色,其音色具有非常静态的特点,但是当我们将它进行动态化转变之后,比如用一个低频振荡器来对它的声像位置进行调制,使它在发声时,在单位时间内能够产生声音从左到右有规律性的移动,这样一个具有声像动态的竖琴音色,将大大拓宽竖琴的音色内容,丰富其音乐的表现力(例曲 2.3.3-2)。

在电脑音乐领域中,能够将一个静态音色转化为动态音色的主要手段就是采用调制的手法来进行。

音色的调制是如何进行的呢?进行调制首先要具备两个条件:一是要有调制源,二是要设定调制目标。调制源是能够发出有规律的周期性控制信号的部件,调制目标则是音色合成时的一些参数,比如音量、声像等控制参数。

音色的调制过程我们可以作以下的描述:首先用调制源发出的信号去控制音色合成参数——调制目标,然后使音色的某种性能发生周期性的规律运动,这就是调制。

从另外一个角度来讲,调制源将决定音色动态性的速度、幅度、运动轨迹等运动特性,而调制目标将决定音色以什么属性进行运动。当然,音色的运动既可以是某单一的属性进行运动,也可以是多个音色属性一起运动。

那么,什么设备可以充当调制源呢?在现在使用最为普遍的两种调制源就是低频振荡器和包络控制器,除此之外还有步进器、MIDI 控制器等其他一些部件。我们先来看低频振荡器,英文简写为“LFO”,能够发出有规律的周期性低频波形,波形发生的频率决定音色动态运动的速度,波形的形状决定音色动态运动的形状、轨迹、方式等。

最早期的低频振荡器只内置了一个正弦波形,但现在的低频振荡器所用的波形有很多,常见的有正弦波、三角波、锯齿波、方波等。其中,正弦波所调制出来的音色运动轨迹为半峰圆形、平滑式的(例曲 2.3.3-3),三角波调制出来的轨迹

是直线运动的（例曲 2.3.3-4），锯齿波所调制出来的轨迹是直线俯冲式的运动(例曲 2.3.3-5)，方波调制出来的运动轨迹是跳跃式的(例曲 2.3.3-6)。

另一种最常用的调制源——包络控制器，与低频振荡器所不同的就是它并不产生有规律的周期性的控制信号，而是一次性的控制信号，这一个一次性的控制信号描述了音色运动的开始、发展、衰退、停止的整个运动的过程，即包络控制器的四个关键控制参数：Attack （包络启动时间）、Hold （包络保持时间）、Decay (包络衰减时间)以及 Release(包络释放恢复时间)。

包络控制器的发展经历过两个阶段，首先在纯硬件阶段，包络控制器的发明与成熟是渐进式的，从最初的三点包络(ADR)到四点包络(AHDR)，再到更复杂点的 AHDSR，包络控制器的成熟为更好的音色控制准备了条件。接下来，在数字技术的今天，包络控制器已经不再具备古典的硬件外壳了，而是以数字的方式存在于各种合成器中，当然，数字式的包络控制器得到很大的技术突破，现在的包络控制器已经发展到多点包络的阶段了。

所谓多点包络，打破了传统的 AHDR 包络器四点包络的局限，可以设置任意断点来描绘包络曲线，也可以任意调节相邻两个断点之间的连线的弯曲弧度，这样，包络控制器就变得更加的复杂与多样了。

以上讲的是两种最常用的调制源，那么能够作为调制目标的音色属性又有哪些呢？答案非常地多。因为在音色的合成中，凡是能够影响音色改变的调节参数都可以把它作为调制目标。比如说在振荡器的波形发生环节，我们可以用调制源去调制音高、相位、音量等目标；在音色滤波环节，我们可以用调制频率过滤时的截频点、频率的共振等音色参数等等。

综上所述，我们可以用调制的手法，使一个静态的音色转化为动态的音色，丰富其表现能力。

学习建议：关于音色的调制，读者可参考《电脑音乐王 Cubase 音频混音实战手册》(湖南文艺出版社)一书，了解具体的操作知识。

当我们的手中既掌握了大量的静态音色，又拥有大量的动态音色时，怎样在编曲配器中搭配使用？下面来谈谈动静两种音色的基本搭配模式。

在合成音色没有诞生之前，所有的音色搭配基本上都是静态的搭配。只有在有了合成音色之后，我们才开始关注音色的动静搭配了。现阶段音色的动静搭配基本上就是以静态音色为主、动态音色为辅的基本搭配模式。

动态音色具有一定的运动性能，不太具备相应的稳定感，当一首乐曲中使用了太多，或者全部使用动态音色时，会给人造成一种很不稳定的感觉，使用不好会使织体很乱。至少在现阶段，还没有太多的人能够欣赏得了。

下面的例子就是一个以静态音色为主、辅以动态音色的音乐片段织体（例曲2.3.3-7）：

1
Melody
Piano
Guitar
Strings
Bass
Drums

4

7

3

10

13

3

3

3

16

19

3

3

22

25

28

31

3

34



这是一个爵士音乐风格的乐曲片段，爵士乐的音色搭配通常都是静态音色相搭配的模式，但我们通过现代的电脑音乐技术对其中的静态音色进行转换，比如把织体中的钢琴音色进行动态化，这样，由于音色的拓展，使得这首爵士乐有特别的味道。当然，在谱面上还无法直观地对动态音色进行记录。

思考练习题

1. 音色合成练习，运用调制的两种手段，对静态音色进行动态化。

2. 为歌曲《童年》做一个编曲练习，要求能够使用静态音色与动态音色的搭配。

童　年

1=G $\frac{4}{4}$　　　　　　　　　　　　　　　　罗大佑 词曲

G　Em　C　D

|: 0 3 5 5 5 3 | 6 6 7 6 6 6 6 5 | i i i i 6 i 6 | 5 — — — |

1. 池塘边的榕树上知了在声声的叫着夏天，
2. 福利社里什么都有就是口袋里没有半毛钱，
3. 总是要等到睡觉前才知道功课只做了一点点，
4. 没有人知道为什么太阳总下到山的那一边，
5. 阳光下蜻蜓飞过来一片片绿油油的稻田，

G　Em　C　D

0 3 5 5 5 3 | 6 6 7 6 6 6 6 5 | i i i i 6 6 i | 2 — — — |

操场边的秋千上只有蝴蝶停在上面，
诸葛四郎和魔鬼党到底谁抢到那支宝剑，
总是要等到考试以后才知道该念的书都没有念，
没有人能够告诉我山里面有没有住着神仙，
水彩蜡笔和万花筒画不出天边那一条彩虹，

Bm　Em　A7　D

5 5 5 5 3 2 | i i 6 6 i 6 i | 2 2 2 2 2 i 3 2 | 2 — — — |

黑板上老师的粉笔还在拼命叽叽喳喳写个不停，
隔壁班的那个女孩怎么还没经过我的窗前，
一寸光阴一寸金老师说过寸金难买寸光阴，
多少的日子里总是一个人面对着天空发呆，
什么时候才能像高年级的同学有张成熟与长大的脸，

G　C　D　G

3 3 3 3 2 2 | i i i 2 i 6 5 | 5 5 5 6 5 2 3 | i — — — ‖

等待着下课等待着放学等待游戏的童年。
嘴里的零食手里的漫画心里初恋的童年。
一天又一天一年又一年迷迷糊糊的童年。
就这么好奇就这么幻想这么孤单的童年。
盼望着假期盼望着明天盼望长大的童年。

第四章
横向时间上的织体层次

所谓横向时间上的织体层次,实际上就是指在音乐曲式结构的范围内,各种音色有次序地构建不同厚度的织体,从而形成一种有直观感觉、色彩鲜明的音响层次。

流行音乐的曲式结构相对于古典音乐来说是比较简单的, 一般来说以单部曲式、复部曲式最为常见,特别是单部曲式中的单二部、单三部曲式,复部曲式中的复二部、复三部曲式最多。如果我们用结构图示来表示的话,有 AABA、ABB、BABAB 等多种类型。

通常一首流行音乐,特别是流行歌曲,其曲式结构可以归纳如下:首先,纯音乐走出乐曲的前奏,将听众带入到乐曲的情景、意境之中去;接下来,人声或主奏乐器开始了陈述段落的演奏,然后依次进入乐曲的第一次高潮段落,一直将具有完整意义的乐段唱奏完;紧接着,乐曲进入到间奏部分,这是对前后两个乐段进行衔接的结构部分,起着承前启后的作用。间奏完了之后,再次进入主题乐段的陈述段落与第二次高潮段落,最后进行到乐曲的尾声结束。当然,有的乐曲可能在第二次高潮段落完之后还会加入第二个间奏段落, 并使乐曲进行到第三次高潮段落后结束。

用一个简单的流程图可以表示如下:

前奏 → 陈述段落 → 高潮段落 → 间奏 → 陈述段落 → 高潮段落 → 尾声。

以上是对具有众多共性的流行音乐曲式结构的一种总结，不难看出，一首流行音乐的编曲配器中，通常要注意曲式结构中的前奏织体、主体织体、高潮织体、间奏织体、尾声织体等表现能力的变化。如果前面讲的都是关于主体织体的构建的话，那么，在这节内容中我们将着重讨论流行音乐中前奏、间奏、高潮、尾声等结构部分的织体层次的构建与处理。

1. 前奏的织体处理

前奏是音乐的开始部分，它既能够揭示音乐的表现情绪，又能够描绘出音乐特定的情景空间，还能够从速度、旋律、调试调性等方面为后面主体音乐织体的进入进行铺垫。

既然是在主体织体没有揭示前的准备，所以前奏织体的编配应该与主体织体的要有所不同，该如何进行前奏织体的处理？我们认为，可以从以下一些模式来对前奏织体进行处理。

(1)单一织体模式

单一织体模式的前奏就是指只用一个单独的音色来进行前奏的演奏，或柱式、或分解，或只是几小节的音型、或稍带些许旋律的乐句等等，只要是用一个音色，或最多到两三个音色来进行主体织体的导入的前奏，都可以归为此类。

单一织体的前奏模式，能够化繁为简，简单明了地将听众引入到音乐的主题上来。在音色的选择上，目前采用得最多的就是吉他和钢琴。

下面，我们来看看单一织体模式的例子(例曲 2.4.1-1)(此处仅提供前 14 小节谱例)：

E.Piano

Guitar

Bass

Melody

E.Piano

Guitar

Bass

Melody

E.Piano

Guitar

Bass

Drums

例曲中的前四小节就是一个单一织体的前奏，音色为吉他。随着音乐时间上的推进，其他各个音色声部依次叠加式地进入织体。

(2)厚重织体模式

与单一织体相反的是，厚重织体模式一出来就是一个高潮式的织体，通常它会是全曲织体最密、最厚部分的提前展示。它合乎音乐情绪扬抑扬格式的抒发，使乐曲的开始充满激情，提前让人进入音乐的整体情绪。

厚重织体模式的前奏通常在织体密度、厚度方面都要比主体织体要强，能够使前奏与接下来的主题部分构成一种织体上的对比。如下面例子所示（例曲2.4.1-2)(此处仅提供前 12 小节谱例)：

E.Jazz Guitar

Pad 1 New Age

E.Piano

M.E.Guitar

Strings Ensembel 2

F.Bass

Drums

如例子所示，前奏时一共有六种音色构成音乐的织体，而到主题进入时就只有主旋律、贝司和吉他三种音色了。

(3)主体织体模式

有很多时候,前奏的织体会直接用主体织体来进行演奏,这是开门见山式的前奏,不给听众什么悬念,直接将织体的各种内涵呈现给听众。如下例所示(例曲2.4.1–3)(此处仅提供前6小节谱例):

E.Jazz Guitar

E.Piano

N.Guitar

Pad

F.Bass

Drums



前面四小节的前奏与后面的主体织体没有什么大的区别，完全就是不带旋律的主体织体的演奏，这样可以非常自然地将旋律进行引入。

(4)自由独立织体模式

前面讲的三种前奏织体模式，相对来说与主体织体的联系比较紧密，大多数是由主题织体衍变而来，而自由独立式的前奏织体与主体织体有一定的对比性，具有较强的相对独立性与自由性。

这种自由独立织体模式的前奏，在织体上既可以维持一定的统一性，也可以就织体本身进行不同厚度的变化来表达更复杂的情绪。在音乐情绪上，既可以为后面的主题音乐进行必要的情绪铺垫，也可以塑造完全不同的音乐形象予以对比。

总的来说，自由独立织体模式的前奏，既可以是前面三种织体处理手法的一

种综合，也可以是另外一种新的不同的织体，拥有较高的织体处理自由度。

看下面的例子（例曲 2.4.1–4）（此处仅提供前 14 小节谱例）：

Atmosphere

Piano

Pad 2 Warm

Fretless Bass

Sawtooth Lead

E.Piano

Ac.Guitar

Synth Bass

Drums

如上面的例子所示,其前奏就是一个较为独立的织体片段。前奏的长度为八个小节,八小节之后乐曲的主旋律与主题织体进入。前奏中音色选择、音型以及音乐风格都与主题音乐的相差比较大,这样,前奏与主体织体既存在着非常明显的对比因素,保持着一定的独立自由性,但也不乏内在的一种因果联系。

以上所讲的四种前奏织体形式,可以说是比较基本的几种前奏织体的处理手法,在实际的编曲中,很多时候并不是只使用一种模式,而常常会使用多种模式相结合的复合型处理手法,这样,使得音乐的织体变化更为丰富。

思考练习题

1. 分析张学友的《一路上有你》(2.4.1–1)、凤凰传奇的《月亮之上》(2.4.1–1)、羽泉的《冷酷到底》(2.4.1–1),了解其前奏的织体构成及特点。

2. 编曲练习,分别为歌曲《青春舞曲》、《故乡的云》编写不同类型的前奏,前奏旋律可以根据主旋律自行撰写。

青春舞曲

1=G 2/4
慢板

维吾尔族民歌
王洛宾 改编

Bm 3271 3217 Em 664 3 | Bm 3271 3217 Em 666 6 |
太阳下山 明朝依旧 爬 上 来, 花儿谢了 明年还是 一样地 开。

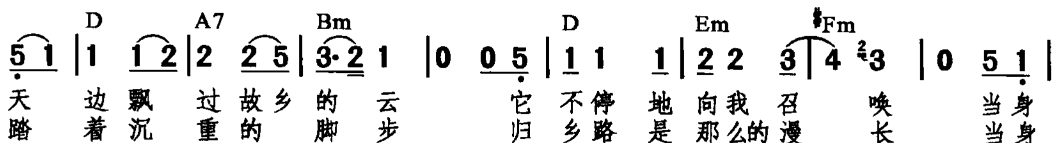
Am 6624 3 64 Em 3 32 3 | Bm 3271 3217 Em 6 64 3 |
美丽小鸟 一 起 无 影 踪, 我的青春 小鸟一样 不 回 来,

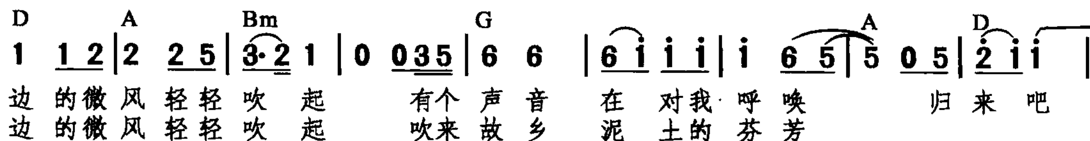
Bm 32713217 Em 6 6 6 | C 6·111 1·7 6·176 7 | Bm 7124 3217 Em 6 6 6 :‖
我的青春小鸟一样不 回 来, 别的哪哟哟, 别的那哟哟, 我的青春小鸟一样 不 回 来。

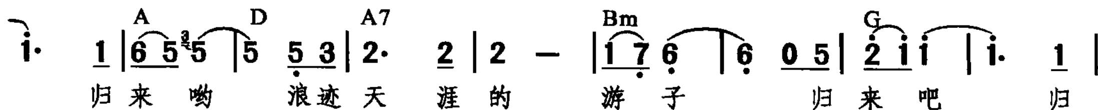
故乡的云

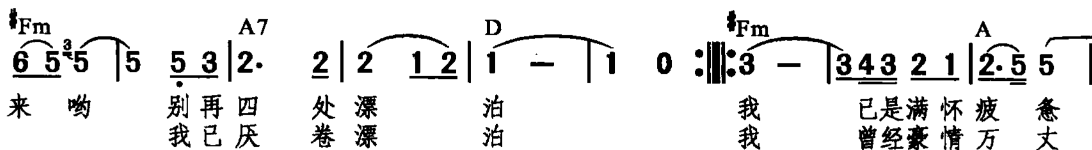
1= D $\frac{2}{4}$

谭 轩 词曲

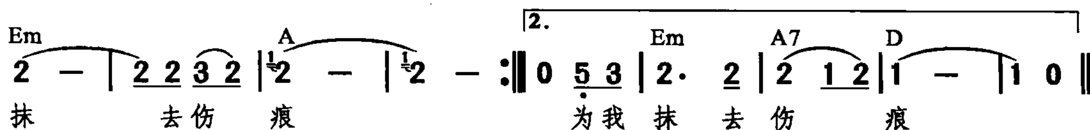












2. 间奏的织体处理

所谓间奏，在流行音乐中是指在两个主体段落部分的中间衔接段落，俗称“过门”。间奏有长有短，短的有时只有一两小节，长的有时多达好几个乐句，甚至是一个完整的乐段。

间奏位于两个主体段落的中间，其作用是非常明显的。首先，它可以承上启下，延续前一段落的音乐情绪，并把它过渡到下一个段落；其次，它可以给主旋律的演唱者或演奏者为下面的音乐唱奏做好音乐情绪以及音乐技术上的准备。比如，音乐情绪包括可以进行情绪变换、感情宣泄等内容，音乐技术则包括转调、变换节拍、改变节奏等。再次，间奏可以给演唱、演奏者以适当的休息、换气的时间，如果在现场演出的话，还可以为他们留出动作表演的时间。

关于间奏的织体，我们可以把它分为两种基本的类型，一种是前一种织体的延续，另一种则是并置一个对比性的织体结构来进行音乐情绪的变换。

前一织体的延续，实际上就是继续沿用音乐的主体织体，当然这种延续并不一定是原版照搬，很多的时候可能会是一种稍作变化的重复。在音乐情绪上，间奏织体会往两个方向进行变化，一是“压”，在间奏出现之前往往会有一次小高潮的出现，音乐的情绪基本上已经处于一种扬的位置，那么，这时的间奏将扬起来的情绪压下去，使音乐情绪处于一种抑的状态，准备着为第二次的大高潮作铺垫。二是“扬”，在接着第一次高潮推出来的扬的情绪上进一步往更高潮的地方进行推进。

如下面的例子—— 陈奕迅演唱的《十年》间奏片段（例曲2.4.2-1）（此处仅提供例曲前 15 小节谱例）：

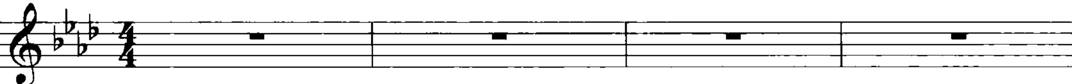
Melody



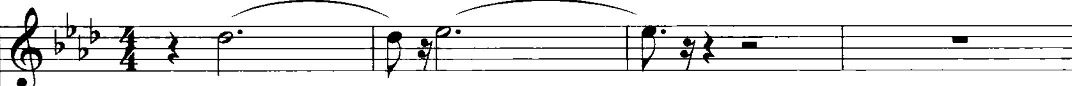
Piano



Ac Guitar



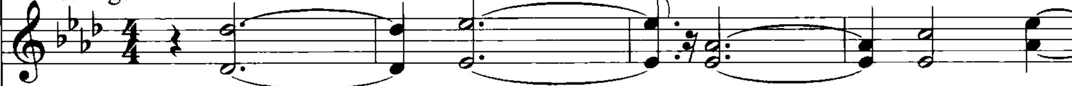
Tubular Bells



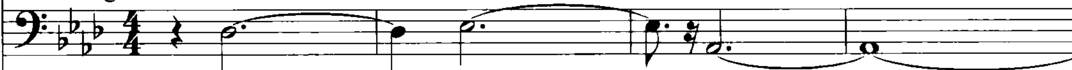
Electric Guitar



Strings



Strings



Bass



Drums



我们可以看到这个间奏是非常典型的前一主体织体的延续，并且在音乐的情绪上是把原有的情绪进一步向更高层进行推进。

对比性的织体结构，就是使用一个在织体语言上较前后变化比较大的织体，这时，间奏着重突出与前后主体织体的对比，起到一种话锋突转、让人获得一种清新的音乐感觉。在音乐情绪上，这种对比性的间奏织体既可以是前一音乐情绪的延续，并对它进行推进，也可以泼凉水似的将扬起的情绪抑制下来。

如下面的例子，沙宝亮演唱的《暗香》间奏片段(例曲 2.4.2-2)：

Voice
Piano
Strings
Bass
R.Guitar
M.Guitar
R.Guitar
Drums



这个间奏片段，就是一个典型的对比式的间奏，从织体密度、音色选用到节奏、音型，再到调式调性等，都与前后的音乐进行对比，使音乐的主题得到一种升华。

以上，我们讨论了两种基本的间奏织体处理手法，当然，在实际的音乐中，可以根据音乐的发展需要，进行更多手法的尝试与实践。

思考练习题

1. 分析歌曲周杰伦的《夜的第七章》(◉2.4.2–1)、杨丞琳的《左边》(◉2.4.2–1)、容祖儿的《挥着翅膀的女孩》(◉2.4.2–1)，了解这些歌曲间奏的织体构成以及与主织体的关系。

2. 为《月亮代表我的心》编曲，要求带前奏、间奏，间奏与前后织体之间的关系可自行决定。

月亮代表我的心

（邓丽君 演唱）

1=G $\frac{4}{4}$

孙　仪 词
汤　尼 曲

你问我爱你有多深，我爱你有几分，我的情也真，我的爱也真，月亮代表我的心。
（你）问我爱你有多深，我爱你有几分，我的情不移，我的爱不变，月亮代表我的心。

轻轻的一个吻，已经打动我的心，深深的一段情，叫我思念到如今。

你问我爱你有多深，我爱你有几分，你去想一想，你去看一看，月亮代表我的心。

3. 高潮的织体处理

音乐中的高潮通常指音乐情绪发展的一个顶点，是艺术感染力最集中、最丰富、最能打动人、最有魅力的地方。乐曲通过对音乐主题的陈述、发展，在逐步积累、酝酿的基础上，使音乐达到高潮。

由于乐曲的内容、风格、规模的各自不同，因此高潮所占的篇幅长度以及高潮所达到的紧张度也有所不同。高潮可以是一个点、一个片段或一个高潮区域。对于那些结构比较短小的乐曲来说，有时它缺少形成高潮所需要的必要的长度，以及乐曲的发展过程，这时安排一个高潮点就可以了。但对于那些篇幅较大的乐曲，如果始终没有形成音乐高潮，感情得不到充分抒发与渲染，音乐就会显得平淡无奇了，这时可以安排一个高潮段落或一个高潮区就可以收到很好的效果了。当然，在现在的流行音乐中，很多时候会出现多次高潮，往往每一个单独的段落都会有自己的小高潮，然后还有一个总高潮的安排。

流行音乐高潮的布局，一般的来说，常放在后半部分，这时通常会有一个高潮段落，在高潮段落中有时还会有一个高潮点。当然，这种高潮段落的布局不是固定不变的，现在也有很多的流行歌曲在乐曲的一开始就将音乐的高潮段落展示出来，然后进行情绪的压抑、积累，再次达到高潮。如果有高潮点的话，通常这个高潮点会安排在乐曲临近结束的地方。

【高潮段落的织体处理】

流行音乐常常是由陈述性的段落和高潮性的段落组成，如果说，陈述性的段落是我们前面讲的音乐主体织体，那么高潮段落应该就是第二个音乐主体织体，或者说是音乐织体的一个变种。

高潮段落是情绪宣泄的一个部分，相比较陈述段落，它必须要在织体上作出相应的变化才能真正突出高潮的感觉。通过以下一些手法，可以使织体获得高潮的动力与感觉。

(1)织体加厚

将织体加厚可以在音响的丰满度、力度等方面与陈述段落构成对比，从而突

出高潮的感觉。织体加厚意味着添加更多的乐器音色，比如添加背景弦乐、副旋律乐器、色彩性乐器等等，将整体的织体进行扩充，达到一种和谐、丰满的地步，这样可以有效地对高潮部分进行强调。

(2)音色对比

音色对比也可以有效地将高潮的气氛宣泄出来，这种音色对比体现在冷暖色调的对比、动态静态的对比等方面。当然，很多时候会体现在同一种乐器所能够发出的不同色彩的音色上。比如说吉他音色，特别是电吉他，在乐曲的陈述段落中使用比较清脆一点的原声音色，而到高潮段落之后，变换效果器使音色变成那种猛烈、金属感很强的重金属音色，由此将高潮部分的音乐气氛给烘托出来。这种音色对比的手法在摇滚风格的音乐中使用比较普遍。

(3)音符时值的对比

音符时值的对比可以变换出不同类型的节奏，从而引起音乐速度上的变化，这样由于不同的速度对比使音乐的高潮段落得到充分的突出。比如，在陈述段落的某一音色的演奏音型，其基本的音符时值是八分音符，而到高潮段落时如果将基本音符时值转换到十六分音符，那么，音型的演奏速度将会加快一倍，这样，高潮的音乐织体会变得很具有推动力，明显会比陈述段落更具有激情和活力。除此之外，音乐速度的突然放慢，一样地可以将高潮展示出来，这在高潮点的织体处理中经常用到。

(4)鼓的变奏

在前面的章节中，我们讨论过鼓节奏的横向织体处理，放在这里也是一样适用的。鼓是贯穿于流行音乐整个结构的骨架性乐器，其节奏的变化对于高潮段落的情感抒发有着核心般的地位与意义。

鼓的变奏可以通过打击乐器的添加、击打节奏的改变、音色内涵的变化以及整个鼓节奏的加花变奏来突出高潮段落的音乐情绪。具体的一些内容，请参见前面第一节的相关内容。

以上是从四个最基本的方面来完成高潮段落的织体处理，在音乐的实践中，

通常是多种手法结合在一块，共同来创造有爆发力、有激情的高潮段落。

看下面的实际例子，孙燕姿演唱的《绿光》高潮片段(例曲 2.4.3-1)(此处仅提供例曲前 24 小节谱例)：

Melody

Strings 1

Strings 2

Glockenspiel

Distorted Guitar

Steel String Ac Guitar

Bass

Drums

这个片段就是一个非常典型的高潮段落与陈述段落的对比式织体处理。

首先，在高潮位置的选择上，直接将开始作为高潮段落。歌曲从一个比较短的前奏引入，然后直接进入高潮，这使得音乐的情绪一下子爆发出来，获得一种意想不到的激情。经过 8 小节的高潮段落之后，音乐情绪骤然降下来，进入到陈述段落，这时音乐情绪被压抑，开始新一轮的情绪积累；经过 8 小节的情绪铺垫之后，再次进入到高潮段落，形成了又一次的情绪大爆发。

其次，在高潮段落与陈述段落的织体对比方面，我们可以发现在鼓的节奏、音型的节奏、音色的增减等各个方面都进行了对比，不但得到两个织体感觉完全不同的段落，也非常到位地将音乐情绪表达出来了。

【高潮的推进手法】

高潮常常具有音区高、时值长、力度强、乐队音域宽广等特点，那么，从陈述段落怎样到高潮段落呢？这就需要一定的推进手法，将音乐的情绪一下子推进到高潮上去。在陈述段落与高潮段落相连接的地方，往往就是专门为高潮的推进准备的。

高潮的推进根据高潮的类型不同可以分为两种，一种是高潮段落的推进，一种是高潮点的推进。本质上来说，这两种高潮前的推进手法是完全相同的。只不过，在到达高潮点之后而有所不同罢了，因为高潮点在推进完之后，常常会突然放慢速度、拉宽节奏等，让歌曲能够有一个完满的终止，而高潮段落则需要在情绪高昂的基础上继续前进。

高潮的推进手法有很多种，可以用各种音乐发展手段，多层次、多渠道地表达出来。比如，在旋律线条上，可以用连续的上行来进行高潮的推进；在节奏上，可以通过节奏的松紧变化、音符时值的对比来达到高潮推进的目的；在和声方面，可以通过不同的和声语言来获得推进动力；在调试调性、音色变换等方面，都可以通过不同的色彩变换来达到推进高潮的目的。

当然，爵士鼓在陈述段落与高潮段落的连接之处的加花演奏，可以让高潮的推进获得最直接的动力。

我们看下面高潮推进的例子——林忆莲演唱的《至少还有你》高潮片段（例

曲 2.4.3-2)(此处仅提供例曲前 4 小节谱例)：

Melody

Piano

Strings 1

Strings 2

Guitar

Bass

Drums

在这个高潮推进片段中，陈述段落与第一次高潮段落的衔接只有一个小节，虽然只有一个小节，但编曲者从织体的厚度变化、旋律的二度上行、鼓的节奏变化以及和声的改变等手段，极为简练地将陈述段推进到高潮段上来。

高潮的推进手法其实是非常富有变化性，并不是千篇一律的。比如说有很多乐曲是通过各种手段来进行高潮推进，而有的却恰恰相反，像陶喆的《爱我还是他》(例曲 2.4.3-3)，陈述段落完全结束，然后乐锋一转直接进入高潮段落，一样可以获得很好的推进效果，这叫以静制动，或者说此时无声胜有声。

思考练习题

1. 分析歌曲张靓颖的《天下无双》(◉ 2.4.3-1)、腾格尔的《天堂》(◉ 2.4.3-1)、韩磊的《向天再借五百年》(◉ 2.4.3-1)，了解这些歌曲高潮织体的构成及其特点与表现作用。

2. 为歌曲《大坂城的姑娘》做编曲练习，要求处理好高潮织体与主织体的关系，着重突出高潮织体的表现力。

大坂城的姑娘

1=F 2/4　　　　维吾尔族民歌

Dm　Gm　Csus　Gm　Am　Dm　♭B

6666 1 1 | 2321 1 6 | 231 231 | 2 6 | 3.333 3 6 | 3.532 1 16 | 6123 1 7 |

Dm　Dm　♭B　C　Am　Am　F　Am7　Dm

6 — | 665 6 6 | 6i65 5 3 | 5535 654 | 3 — | 3456 5 3 | 5432 1 1 | 2231217 | 6 — ‖

4. 尾声的织体处理

通常尾声也是音乐结构的一部分，它是指在音乐的主体织体演奏完之后用于乐曲结束的补充性乐段。

它具有以下一些特点：首先，尾声的位置通常都是在乐曲的结尾，通常是在主旋律演唱(奏)完了之后到乐曲最终结束的段落；其次，尾声的意义在于对音乐情绪的一种补充作用，它可以将音乐已经表达出或还未完全表达出的情绪再作进一步的补充，弥补余意未消的缺憾，使音乐达到真正圆满的终止；最后，并不是

所有的流行音乐都一定会有尾声，比如有的音乐是随着主旋律的结束而进行终止,这一定要根据所表达音乐情绪的实际需要来进行确定。

关于尾声的织体形式,可以采用以下一些方式来进行处理。

(1)首尾呼应

首尾呼应的处理手法就是将尾声处理成与前奏保持某种联系的织体片段,或旋律上的重复、或音色织体上的重复、或完全的前奏重复等等,由此造成一种首尾呼应的音乐结构形式。

首尾呼应式的尾声,可以使音乐的结构显得更为紧凑,让人能有从哪里来又回到哪里去的感觉,使音乐的前后得到非常好的统一,这不但是对音乐情绪的一种补充,更是对音乐结构的一种补充。

(2)淡出处理

淡出处理是指在音量上对音乐作出从强到弱的处理，这种处理是在音乐的音量上进行控制,而不是对音乐的织体。通常作这种淡出处理的音乐织体都会是高潮段落。流行音乐有一种高潮反复吟唱的手法来加深听众对主题音乐的印象,那么这种高潮的反复吟唱通常就在乐曲的结尾之处，通过对音量进行的从强到弱的处理后,自然而然就构成了乐曲的尾声。

淡出处理是在音乐的情绪达到高潮之后,从听觉上使其渐渐地消失,从而达到音乐终止的目的。

(3)延续补充

有的时候,当音乐的高潮段落反复几遍之后,却始终觉得其情绪还没有充分表达出来,这时候,就可以安排一个补充性的乐段来对音乐的情绪进行延续,然后再通过音量上的淡出处理使音乐达到完满的终止,这就是延续补充式的尾声。延续补充式的尾声在音乐情绪上继承了前面高潮段落的上扬格调，并且有可能将情绪进一步扬上去。这样,能够对音乐的情绪以及结构作出强有力的补充。

(4)降速处理

降速处理就是指在尾声中对承接前面的音乐速度进行突然性或有预备性的

降速,以此达到终止的目的。这就好像刹车一样,速度一降下来,车子就会停下来。

降速处理是在音乐的速度上对音乐进行处理,与淡出中的音量处理有着异曲同工之妙。当然,在速度处理的同时,音乐织体也会出现相应的变化,比如在织体的密度、乐器的演奏法、音符的时值等方面作出处理。

最后,我们来看一个实例,刘若英演唱的《后来》尾声片段(例曲 2.4.4-1)(此处仅提供例曲前 16 小节谱例):

这是一个非常典型的延续补充与淡出处理相结合的尾声片段。整首歌曲的旋律演唱完之后，在音乐情绪上感觉意犹未尽，于是，尼龙弦木吉他音色接着人声的旋律继续往下演奏，对歌曲进行补充，最后，通过音量的渐弱处理之后，淡出听众的听觉之外，使音乐得到一个非常完满的终止。

总而言之，除了上面所讲的尾声处理手法之外，还有一些其他的手法，在很多的时候，有可能是多种手法的综合性运用。我们要根据音乐实际的需要来构成尾声，要切记，尾声只是音乐结构与音乐情绪的一种补充，不可主次颠倒。

思考练习题

1. 分析莫文蔚的《他不爱我》(◉2.4.4–1)、许巍的《故乡》(◉2.4.4–1)、任贤齐的《心太软》(◉ 2.4.4–1)，了解这些歌曲尾声的织体构成及其特点。

2. 为民歌《在那遥远的地方》做一个编曲练习，要求有尾声织体。

在那遥远的地方

1=G 4/4　　　　王洛宾 词曲

Am　Am　Em　Em　Em

3 5 ‖: 6 5 #4 3 5 | 6 — — 5 #4 | 3 5 5 #4 | 3 — — — | 3 5 6 5 3 |

在那 遥远的地 方 有位好姑 娘， 人们走过了
粉红的笑 脸 好像红太 阳， 她那活泼
抛弃了财 产 跟她去牧 羊， 每天看着那
做一只小 羊 跟在她身 旁， 我愿她拿着

Dm　Em　Em　[1.2.3.] Am　Am　[4.] Am

2 3 2 1 2 | 3 5 1 2 | 3 2 1 7 — | 6 — — — | 0 0 3 5 :‖ 6 — — — ‖

她的 帐房 都要回头 留恋地张 望。 她那 上
动人的眼睛 好像晚上 明媚的月 亮。 我愿
粉红的小脸 和那美丽 金边的衣 裳。 我愿
细细的皮鞭 不断轻轻 打在我身

第三部分
实战篇

学习关于织体的理论后，本部分将以实际的例子来进行编曲配器的实战演练。首先进行各种音乐风格的片段编配实战，然后再学习整曲的编配。在学习过程中，我们仅仅只是提供一种思路、一种编曲配器的思维，学习者应在此基础上，充分发挥个人的主观能动性，创作出有自己特色的编曲方式。

我们选用《四季歌》来作为片段编曲的演示曲目，该曲子一共四句八个小节，自选调式为 a 小调，和弦选配如下（例曲 3.1）：



在编曲的实际演示中，将沿用四大件的音色架构，个别的风格类型会启用不同的音色编制，但基本上的框架是比较稳定的。为了演示陈述段落与高潮段落的织体区别，我们将对曲子作一次重复的演奏，其中一遍为陈述段落，另一遍将作为高潮段落演奏。

第一章

Pop 流行风格的片段编配实战

Pop 流行风格的音乐其实所涵盖的范围很广，并不能给其一个非常明确的定义。其实，就“Pop”字面上的意义来说，就是指流行的、大众化的音乐，但“大众化”与“流行”的概念是非常广的，我们所能做的也就是给它一个广泛含义上的定义。

所谓“Pop 流行风格”的音乐类型，通常是在音乐内容与情绪上能够被大众所接受、音色上常使用乐器原声音色、音乐节奏比较平稳、织体的渐进层次比较明显的音乐风格类型。是通俗音乐中的主流音乐形式，抒情性是其鲜明的标志。

Pop 流行风格的音乐织体常常可以分为两个大的类别，一个是钢琴体系，另一个是吉他体系。当钢琴用作织体中的主干和声织体时，我们称这一类的 Pop 流行音乐为钢琴体系，而当吉他（原声吉他）充作主干和声织体时，我们称之为吉他体系。

相比较而言，钢琴体系的 Pop 流行音乐显得比较古典一些，贵族气息更浓一些；吉他体系的 Pop 流行音乐则显得更通俗，更大众化一些，音乐的民谣味道会更重。

当然，如果只把 Pop 流行音乐分为这么两个大类，是有失偏颇的，因为现在有很多的曲子都是将钢琴与吉他同时并用的，并且在音乐风格方面表现出更强的融合性，比如添加摇滚的元素，那势必构成一种 Pop Rock 流行摇滚的音乐风格等。

下面的编曲实战演示，我们将着重演示稍有代表性的 Pop 流行风格的音乐配器。

1. 钢琴体系的 Pop 流行风格

在钢琴体系的 Pop 流行风格音乐的编配中，我们将贯彻以下几点编曲思路：

(1)在这个风格的片段编曲上，总体思路是要编配一个比较柔和、抒情性强的音乐织体；

(2)钢琴将作为贯穿整个音乐的节奏和声乐器，或柱式、或分解、抑或综合运用。实例中采用综合音型的处理方法，将钢琴作为主干织体贯穿整个乐曲片段；

(3)鼓节奏在陈述段落的时候只用闭合击镲的音色进行点的节奏支撑，在高潮段落时为突出织体的对比，使用完整的鼓节奏。总的来说，鼓节奏要平稳，不用太多的切分；

(4)贝司的节奏不作太花哨的处理，跟随强拍点，使用较长时值，有利于平静、柔和的音乐情绪。

(5)为了突出音乐的柔和性与抒情性，音乐织体中将始终采用一个 Pad 的垫底合成音色作为整个曲子的音色铺垫，到高潮段落时，将添加弦乐来加厚整个织体。看下面的编曲实例(例曲 3.1.1–1)：

Melody
Piano
Strings
Pad
Bass
Drums

2. 吉他体系的Pop流行风格

在这种风格类型的Pop音乐中，编曲配器将遵循以下一些思路：

(1)总的思路是继续为《四季歌》编配比较抒情的Pop风格，速度较慢，织体要精简并以吉他为主干节奏和声；

(2)在吉他的使用上，将分别使用原声尼龙弦木吉他和原声钢丝弦吉他的音色，其中钢丝弦吉他为主，尼龙弦吉他为辅，在声像位置的分布上呈左右两边放置；

(3)鼓节奏的安排上比前一种风格硬朗些，有主干的鼓节奏作为织体的骨架，在陈述、高潮两个段落分别进行一些节奏的对比，比如用军鼓的音色。当然，需要节奏加花进行推进的地方决不放弃使用；

(4)在高潮段落使用弦乐来加厚织体的层次。

请看下面的编曲实例(例曲3.1.1-2)：

Melody
Strings
Nylon Ac Guitar
Steel String Ac Guitar
Fretless Bass
Drums

3.16 Beat的流动织体风格

前两种编曲实践中，在织体的基本音符的选择上大多是八分音符时值，这种时值单位可以很好地将音乐的抒情性表达出来。下面，我将以16Beat（十六分音符时值）作为织体中基本的时值单位来进行钢琴织体与吉他织体的混合编配。

因为单位音符时值的变短，使得音符运动的速度在一定程度上加快，使音乐的流动性得到有效的加强。在实际的编曲中，将贯彻以下几点配器思路：

（1）总体思路是用十六分音符为基本时值单位，编出节奏平稳但又流畅的抒情性Pop音乐织体来；

（2）分别使用尼龙弦吉他音色与电钢琴的音色进行搭配，使整体的音乐色彩感偏暖，以突出音乐的抒情性。其中，尼龙弦吉他着重走主体的节奏音型，电钢琴再辅以和声的烘托，相辅相成，互为依托；

（3）贝司提供长时值的低音，来获得更多的抒情性，有时稍加附点音符以作变化；

（4）鼓节奏中，闭合击镲的音色进行十六分音符时值的滚动式演奏，底鼓与军鼓进行节拍的强弱搭档，以突出音乐的流动性。在两个段落的对比中，军鼓的音色作为对比的重要手段，如前面用击鼓边的音色，后面用击鼓的音色；

（5）为添加音乐的流动感，增加一个色彩性打击乐器Maracas沙球，进行十六分音符的滚动演奏。

请看下面的编曲实例（例曲3.1.1-3）：

Melody

E Piano

Nylon Ac Guitar

Pad

Fretless Bass

Drums

Maracas



Pop 流行风格音乐的编曲有很多的形式，以上三种比较有代表性。

思考练习题

1.试分析王菲的《红豆》(● 3.1-1)、孙楠的《是否爱过我》(● 3.1-1)、熊天平的《火柴天堂》(● 3.1-1)等歌曲的编曲，了解其音色的构成与织体的特点。

2.为歌曲《三套车》做编曲练习，要求做 Pop 流行风格的编曲。

三 套 车

1=F $\frac{4}{4}$　　　　　　　　　　　　　　俄罗斯民歌

从容地

1.看三套车飞奔向前方，在寒冬伏尔加河岸上，赶车人低垂着他的头，忧愁地低声歌唱。

2.乘车人问那年轻的车夫：“为什么独自忧伤，为什么深深地叹息，歌声中充满凄凉？”

3.“好心人我的爱情受折磨，我爱她快一年时光，可恨那工头阻拦我们，痛苦只能往心中藏。

4.眼看着圣诞节将来到，心上人不再属于我，凶恶的财主要把她夺去，她今生不再有欢乐。”

5.赶车人默默收起鞭子，插在了他的腰带上，停下吧，受苦受累的马儿哟，车夫吐露着哀伤。

6.马儿哟我们就要分手，从今后天各一方，我再也不能赶着马车，奔驰在伏尔加河上。

D.S.

第二章 Rock摇滚风格的片段编配实战

摇滚乐于上世纪50年代中期产生于美国，受多种通俗音乐的影响而最终形成，它是美国黑人文化与白人文化的一种结合体，是美国人引以为傲的本土原创文化。

摇滚音乐的风格类型繁多，从时间发展的进程上来看，经历过早期经典摇滚、英式摇滚、民谣摇滚、迷幻摇滚、温和摇滚、乡村摇滚、艺术摇滚、爵士摇滚、重金属、朋克、Grunge、硬核摇滚、死亡金属、工业金属、说唱金属等等各种风格，可谓是形式多样、风格多样。

关于摇滚音乐的特征现在尚无法以一概全，各种风格都有其独特的地方，我们只能就其共同的一些东西进行简单概括。

首先，在音乐的节奏上，摇滚音乐的节奏都比较强劲，鼓节奏在音乐织体中的比重是非常大的。四四拍子居多，并且在音乐的重音处理上，常构成明显的切分，形成节拍重音的前后颠倒。

其次，音色的使用以吉他及由其衍变出来的吉他音色为主要特征，不管是进行Solo，还是织体内声部层的填充，吉他在摇滚音乐的织体中占有非常大的比重，可以说，各种吉他音色的使用是摇滚音乐的特性标志之一。

再次，和声方面，摇滚音乐的和声使用相对来说比较简单，主要以三和弦为主，有时也用七和弦；有些音乐性较强的作品有时也会使用一些非三度叠置的和弦以及扩展音等和声素材来丰富和声的色彩。

掌握摇滚音乐的特点，可以让我们在对摇滚风格的音乐作品进行编曲配器时，有针对性地选择乐器音色和安排织体。

1. 早期摇滚音乐风格

早期摇滚音乐，包括英伦摇滚，由于时代的特点和硬件技术方面的局限，使得这一类音乐具有比较温和的风格特点。

那时候，电子合成器尚处于试验、起步阶段，全新的电子类音色基本上跟这类音乐风格没有什么关系，音乐织体中大多是以原声音色为主；效果器的发展也是处于刚刚起步，各种千变万化的吉他音色只有在后来的摇滚乐中才能用上，所以这些早期的摇滚乐相比后来的重金属之类的摇滚风格，那简直是很温和的了。所以在实际的编曲演示中，对这一类风格比较早期、古典一些的摇滚音乐，我们将贯彻以下几点编曲思路：

(1)编配的总体思路是创建一个节奏明快、以原声音色为主、情绪对比与爆发性不是特别强烈的摇滚音乐。鉴于音乐情绪的变化，我们将速度调整为每分钟100拍；

(2)主干织体上，将采用双吉他的模式，用一把木吉他来进行扫弦式的音型演奏，然后再用一把电吉他来演奏二、四拍等弱拍上的和弦，以此来改变音乐节奏的重音，造成摇滚的感觉；

(3)在贝司的使用上，首先使用一个有力度的匹克贝司音色；接下来，在节奏的处理上，基本上与底鼓的节奏一致，来强化音乐的强拍；

(4)鼓节奏的处理。将军鼓的节奏基本固定，然后由底鼓进行不间断的切分，以此来获得节奏的切分感；镲音色的使用上采用击镲边的音色来渲染整个的音乐气氛；

(5)使用一个合唱人声的音色来对音乐的整个织体进行丰富与烘托。

请看下面的编曲实例(例曲 3.1.2–1)：

Melody

Nylon Ac Guitar

Clean Electric Guitar

Choir Cohs

Pick Bass

Drums

2. 重金属风格

重金属是重型摇滚音乐的代表,它是以上世纪 60 年代的硬摇滚为基础发展而成的,突出摇滚音乐中激烈、强劲、有爆发力的一面,并将其推向一个极端。

从音乐的本身来看,重金属的演唱是呼喊式的,贝司十分厚重,强调音乐的低音表现,经常采用电吉他失真来展现激励的音响效果,间奏经常用电吉他来演奏大段的独奏。

因此,在实际的编曲演示中将贯穿以下几点配器思路:

(1)为了突出重金属对厚重低音的要求,在贝司的使用上采用匹克贝司音色,以彰显力度与硬度;在失真吉他的音区选择上,也是偏重中低音区,以加强低音的厚度;

(2)为了突出重金属的感觉,我们将主干织体选择为失真吉他,并且使用两把失真吉他来加强金属感的强度, 音型以扫弦式演奏与长音相结合的方式来凸显厚重的金属织体;

(3)贝司的演奏以平稳的强弱节奏为主,注重音色的颗粒感,铺满整个低音声部层;

(4)鼓节奏以普通的摇滚节奏为主,在乐句的连接之处进行节奏的填充与加花;突出军鼓的演奏力度,以显示出节奏的力度与摇滚的激情感;

(5)在高潮段落,添加两个色彩性的打击乐器,一个是 Cabasa 沙锤,另一个则是 Tambourine 手铃,均以八分音符的时值进行演奏,来烘托高潮段落更进一步的音乐情绪。

请看下面的编曲实例(例曲 3.1.2–2)：

Melody

Dis Guitar 1

Dis Guitar 2

Fretless Bass

Drums

Cabasa

Tambourine

3. 迷幻摇滚风格

迷幻摇滚是上世纪 60 年代美国摇滚乐的重要代表，它是动荡的社会背景下年轻人逆反心理的一种表现，与当时的嬉皮士运动密切联系在一起。

顾名思义，迷幻摇滚的音乐风格整体是比较阴暗的，在乐器音色的选用上会选择一些比较温暖、会产生某种幻觉的音色，并且在音乐中会使用大量的 Flanger（镶边）、Phaser（移相）等一类的效果器，使人产生一种迷幻的感觉。

鉴于迷幻摇滚的这些特点，在编曲实践中将贯彻以下几点配器思路：

（1）总体思路是配出一个有迷幻色彩的摇滚风格的音乐织体，为了达到更好的迷幻效果，我们将速度设置为每分钟 75 拍；

（2）在乐器音色的选配上，将选用两个清音吉他的音色和一个电钢琴的音色来演奏主干织体，音色选用基本上是柔和、温暖的音色；

（3）两把清音吉他以柱式节奏型的形式进行主织体的演奏，节奏型的演奏速度以八分音符为基本单位，两把吉他在节奏型上进行互相补充，并且在声像方位上进行左右放置；

（4）电钢琴以分解与柱式的综合音型对主干织体进行补充，但不过分突出；

（5）贝司在音色选择上，选用音色较为柔和的指弹贝司音色，在演奏的节奏上基本上与底鼓的节奏重合，以此来加固低音声部的厚度层次；

（6）在鼓节奏方面，使用比较平稳的摇滚节奏，稍有特别的是将使用比较有爵士韵味的点钹音色进行贯穿，军鼓在前后两个段落中将使用音色的对比来突出段落层次；

（7）高潮段落中将添加 Tambourine 手铃的音色来烘托段落气氛。

请看下面的编曲实例(例曲 3.1.2-3)：

Melody

E.Piano

Clean Guitar 1

Clean Guitar 2

Finger Bass

Drums

Tambourine

以上是我们所作的三种不同摇滚风格音乐的编曲演示，在实际的音乐中，摇滚乐的风格多样，编配手法也是非常多样的，同时就摇滚本身来讲，创新与反叛才是摇滚的精髓，我们不应该墨守成规，而应该大胆创新，大胆尝试。

思考练习题

1. 阅读摇滚音乐方面的资料文献，更深层次地了解摇滚音乐的来龙去脉、代表风格类型、代表乐队及其代表作品。

2. 试分析崔健的《新长征路上的摇滚》(● 3.2-2)、唐朝乐队的《梦回唐朝》(● 3.2-2)，迪克牛仔的《原来你什么都不想要》(● 3.2-2)等歌曲的编曲，了解其音色构成与织体特点。

3. 为歌曲《知道不知道》做编曲练习，要求做摇滚音乐风格的编曲织体，具体的摇滚风格可以自己选定。

知道不知道

1=D 4/4　　　　佚　名词曲

D　　　　　　| D　　　　　　| G　　　　　　| A
3 3 2 1 2 | 3 5 3.2 3 — | 3 3 2 1 5 3 | 2 2 — — |
那天的云是 否都已料到 所以脚步才 轻巧

D　　　　　　| D　　　　　　| G　　　　　　| A
3 5 1 6 5· 6 | 1 6 1 2 — | 2 2 6 1 6 5 | 5 — — — |
以免打扰到 我 们的时光 因 为注定 那么少

A　　　　　　| Em　　　　　　| D　　　　　　| A
5 2 — 3 | 2 2 1 6 5 | 3 3 2 1 5 3 | 3 2 2 — — |
风 吹 着白云飘 你到哪里 去了

D　　　　　　| G　　　　　　| Em7　　　　　　| A
3 5 1 6 5· 6 | 1 6 1 2 — | 2· 6 1 6 5 | 5 — — — ‖
想你的时候 哦 抬头微笑 知 道不知 道

第三章 乡村音乐风格的片段编配实战

乡村音乐于上世纪20年代兴起于美国南方的农村，它是美国民族音乐文化的象征。经过长时间的发展，经历了从山地音乐到蓝草音乐、从“纳什维尔之声”到山地摇滚、从乡村民谣到新乡村音乐等风格的演变，到现在，随着美国流行音乐影响的扩大，已经融入了流行音乐的主流行列，是西方现代流行音乐的重要组成部分。

乡村音乐由美国的民间音乐发展而成，整体上带有浓郁的美国民间音乐色彩。

首先，从节奏上来看，乡村音乐的节奏相对较为平稳，比较轻快，节奏的强弱交替比较明显，一般以八分节奏和四分节奏为主，再加以变化。

其次，从音乐的主旋律上来看，乡村音乐的旋律比较简单，通俗易懂，有较强的传唱性。一般以自然音为主，不经常使用变化音，转调之类的手法也不是很常见。

再次，从音乐的和声织体来看，乡村音乐的和声比较简单，一般以三和弦为主，偶尔会用一些自然七和弦。和声的进行也比较规整，没有太多的变化，这符合了乡村音乐通俗易懂的特点。

最后，在乐器音色的使用上，早期的乡村音乐主要以木吉他、班卓琴、低音提琴为主。后来，随着乡村音乐的发展，电声乐器也都加入到乡村音乐中来，比如电吉他、电贝司等，但不管怎样发展变化，乡村音乐始终保留着其浓郁的民族风味。

进行乡村音乐风格的音乐编配，就要掌握乡村音乐的这种民族风味，尤其是乐器的选择。下面，我们来做两个不同乡村音乐风格的片段编曲演示。

1. 蓝草(Bluegrass)音乐风格

蓝草(Bluegrass)音乐是上世纪40年代在肯塔基州山区出现的一种古老的山歌，由当地古老的民间风俗“玉米脱粒晚会”上的传统音乐形式——提琴音乐和班卓音乐，再加上南部山区叙事歌曲等元素综合而成。

蓝草音乐的音乐上的表现特征为，速度一般比较快，在每分钟160–330拍左右；演唱经常是多声部为主，通常是在主旋律的上方或下方叠置一个或两个和声声部；伴奏乐器主要以提琴、班卓琴、曼陀林等民间乐器为特色，同时也经常运用吉他和低音提琴等乐器，一般情况下不使用爵士鼓。

鉴于蓝草音乐的特点，在这种音乐风格的实际编配中，将贯彻以下几点配器思路：

(1)总体思路就是通过在音色的选用以及音型的构成等方面运用，来编配出一首蓝草音乐风格明显的乐曲；

(2)在音色的选择上，沿袭蓝草音乐的传统特点，不使用鼓节奏；其次，选用曼陀林与班卓琴来作为织体的主干乐器，以此来突出蓝草音乐的民族风味；

(3)班卓琴进行分解式的音型演奏，在节奏上运用爵士音乐特有的附点节奏，来加强音乐的轻快明朗的情绪。当然，这会添加不少的和弦外音；

(4)曼陀林在陈述段时于弱拍上进行演奏，以此突出音乐节奏明快的特点。在高潮段的时候，进行轮指的滚奏来加强音乐的民族特色；

(5)添加一个钢丝弦原声吉他，来进行音型的演奏，以此来更好地对曼陀林和班卓琴进行音色融合，对音乐织体作一些补充；

(6)贝司使用原声古典贝司，有弹性，并且在强拍演奏。

请看下面的编曲实例(例曲 3.1.3-1)：

Melody
Banjo
Steel Guitar
Mandolin
Acoustic Bass





2.乡村摇滚

乡村摇滚是乡村音乐与摇滚音乐的结合体，是一种将乡村音乐的元素与摇滚音乐的元素综合在一块的音乐风格。它盛行于上世纪 70 年代,是美国南方一些具有乡村音乐背景的年轻人在受到摇滚乐的影响后,所创作的一种音乐风格。

最早期的乡村摇滚也被称为“南方摇滚乐”,其中融入了大量的乡村音乐和布鲁斯的成分,具有强烈的美国南方特性。

乡村摇滚音乐的特点是使用了一些摇滚的元素,比如摇滚化的鼓节奏、电吉他、电贝司等之类的电声乐器音色，但摇滚化的程度并没有动摇乡村音乐的根基,因此,这是一种拓展化了的乡村音乐风格。

在编曲实战中应贯彻以下几点思路:

(1)总体思路是要编配出一个既有摇滚风格特点,但又不失乡村音乐风格的织体,为了表现出乡村音乐的轻快特点,将乐曲速度调整为每分钟 110 拍;

(2)选用电钢琴与闷音电吉他为织体的主干乐器,在音型的选择上采用分解与柱式相结合的手法,进行互相补充;

(3)贝司使用无品贝司的音色,与底鼓相配合演奏强拍;

(4)鼓节奏采用强弱相交替的明快型节奏,高潮段时加重军鼓的加花演奏,以突出段落对比;

(5)添加两种色彩性的打击乐器,Tambourine 手铃和 Hand Clap 拍掌声,来加强鼓节奏的织体密度。

请看下面的演示实例(3.1.3-2):

Melody

E.Piano

Mut Guitar 2

Fre Bass

Drums

Tambourine

Drums

思考练习题

1. 试分析周杰伦的《牛仔很忙》(◉3.3–1)、老狼的《同桌的你》(◉3.3–1)、任贤齐的《对面的女孩看过来》(◉3.3–1)等歌曲的编曲，了解其音色构成与织体特点。

2. 为歌曲《小城故事》做乡村音乐风格的编曲练习。

小城故事

1=C 4/4　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　庄　尼　词曲

C　　　　　　　C　　　　　　　C　　　　　　　Dm
‖: 3· 5 6 5 6 i | 6 5 5 — — | 5· 6 3 2 3 5 | 2 — — — |
小 城故 事 多，　　充 满喜 和 乐，
看 似一 幅 画，　　听 像一 首 歌，

G　　　　　　Am　　　　　　C　　　　　　C
2· 3 5 i | 6 6 i 6 5 | 5 5 2 3 2 | 1 — — — :‖
若 是你 到 小 城 来，收 获 特 别 多。
人 生境 界 真 善 美，这 里 已 包 括。

Am　　　　　Dm　　G　　　Am　　　　　　G7
1 6 1 2 3 — | 2 3 6 1 5 — | 6 1 2 3 5 3 i 6 | 5 — — — |
谈 的 谈，说 的 说，小 城 故 事 真 不 错，

F　　　　　　C　　　　　G7　　　　　C
i i 6 5 5 6 | 5 5 3 2 — | 5 5 6 3 2 | 1 — — — | 0 0 0 0 ‖
请 你 的 朋 友 一 起 来，小 城 来 做 客。

第四章
Jazz 爵士风格的片段编配实战

爵士乐(Jazz)于 19 世纪末 20 世纪初诞生于美国的新奥尔良,它是非洲文化和欧洲文化碰撞出的火花,是多元文化长期积淀的结果。

爵士乐的音乐来源有很多种,从军乐队的进行曲到黑人的灵歌、从拉格泰姆(Ragtime)到布鲁斯(Blues)音乐、从黑人劳动的号子到古典音乐等等,这些或多或少都是构成爵士乐的元素, 可以说爵士乐是综合了很多种音乐风格种类的结果。

从爵士乐的发展历史来看, 爵士乐在自身发展的过程中经历过多种不同的音乐风格, 最早的是新奥尔良爵士乐, 接下来先后是摇摆乐 (Swing)、比波普(Bebop)、冷爵士(Cool Jazz)、硬波普(Hard Bop)、自由爵士(Free Jazz)、融合爵士(Fusion Jazz)等。爵士乐也是从最初的弹丸之地——新奥尔良,流传到芝加哥、纽约,以及整个美国,乃至整个世界,在世界范围内产生了广泛而又深远的影响。关于爵士乐的特点我们将从以下几个方面来进行评价:

(1)从节奏上来看,爵士节奏主要以“Shuffle”节奏为基础,这种来自非洲黑人的传统节奏,主要将八分音符之类的节奏进行三连音式的附点处理,能够表达出一种热烈的情绪。

爵士乐的另一个节奏特征就是广泛地运用切分节奏, 将音乐节拍的强弱关系进行颠倒,在许多即兴很强的爵士乐中,这种切分节奏的出现有时候会令人觉得神出鬼没。

爵士乐的这种节奏的特点,充分打破了古典音乐的对于规整节奏的完美追

求，至少在节奏的切分上，将音乐的发展步伐往前推进了一步。

(2)从音乐的旋律上来看，爵士乐的旋律通常都会采用蓝调音阶体系，这种有明显黑人音乐标记的音阶主要将调式音阶的第三级和第七级降低近一个半音，使得第七级音的主音倾向没那么的强烈，同时由于第三级音的降低，又使整个调性色彩变得倾向小调式，因此，整个蓝调音阶的色彩是非常暗淡、忧伤的。

爵士乐旋律上的另一个特点就是在旋律上的即兴加花，通常会利用各种和弦外音、变化音来丰富旋律的构成，当然，即兴的旋律变奏也是爵士乐的特点之一。

(3)从和声语言上来看，爵士和声主要以七和弦为基础，广泛地采用扩展音，比如九音、十一音、十三音等，同时也经常运用替代和弦来丰富和声色彩，比如用II级七和弦来替换IV级和弦等。在和声的进行中，演奏者往往会根据自己的想法，在固定的功能体系内进行很多的变化。

从音乐的发展历史来看，爵士乐对和声的发展有一定的积极意义，它使和声语言发生了新的变化，如果说古典音乐更多时候是在追求一种完美、协和的和声语言的话，那么，爵士乐就完全颠倒了这一审美标准，以不协和替代和协，以不完美来代替完美。

(4)从音乐演奏形式来看，爵士乐的乐队可以分为小乐队和大乐队两种。小乐队以钢琴、贝司、鼓构成的爵士三重奏最为常见，当然，在这个基础上可以加入其他一些乐器，比如小号、萨克斯等。大乐队通常以铜管乐和萨克斯为主体，再加入钢琴、贝司、鼓等乐器来演奏节奏声部。当然，有时候，不同的乐队其具体的乐队编制也是不相同的，具有一定的自由选择程度。

在音色的使用上，爵士乐基本上全都是使用原声音色，很少使用电声类乐器，当然，现在随着各种音乐风格的渗入，音色的使用较以前更广泛些了。

(5)从音乐的表现手法来看，即兴是其最具特色的表现手法，也是爵士乐最重要的特征之一。可以说，爵士乐是一种即兴的艺术，它是被演奏出来的音乐，而不是创作的音乐。

下面，我们就来做两个爵士音乐风格的片段编配练习。

1. 冷爵士(Cool Jazz)风格

冷爵士是上世纪40年代末50年代初兴起的一种柔和的、典雅的爵士乐，它强调音乐的和谐性，讲究结构的对称，是一种充满浪漫色彩的爵士乐。

冷爵士相比其他的爵士风格，它的整体音乐的感觉是柔和的、温馨的、舒缓的、放松的。乐队的编制主要以三至六个人的小乐队为主，以彰显温和的音乐风格。乐曲编配讲究精致，讲究声部的平衡与乐器音色的协调，追求音响的圆润与和谐。在演奏上，讲究即兴，但并不过分夸张，鼓手将鼓槌改为鼓刷来进行演奏，以获得一种柔和的打击乐效果。

在实例编曲演示中应贯彻以下几点配器思路：

(1)总体思路是编配一个小乐队模式的冷爵士风格的音乐织体。含蓄、规整，速度设置为每分钟110拍；

(2)为了获得更好的爵士感觉，我们将《四季歌》的主旋律也进行爵士Shuffle化，将很多的八分音符的时值演奏成三连音的附点；

(3)使用钢琴与爵士电吉他为织体的主干乐器，以柱式切分演奏为主，其节奏型基本相同；

(4)贝司使用古典低音贝司，演奏方式为拨奏，在保证奏出节拍强音的同时，来一些附点节奏以增添音乐流动感。高潮段落时，连续的四分音符时值的滚动演奏，既显出爵士乐的明显低音特点，又为音乐提供前进的动力；

(5)鼓节奏中，使用爵士乐最常用的点钹演奏音色，以Shuffle节奏来进行主干节奏的演奏，底鼓在强拍进行低音的加厚，军鼓则以似有似无的演奏形态进行节奏的填充与加花。

请看下面的编配实例(例曲 3.1.4–1)(注:谱例均以实际演奏的节奏为准):

Melody

Piano

Jazz Guitar

Acoustic Bass

Drums

2. 融合爵士(Fusion Jazz)风格

Fusion Jazz 融合爵士是上世纪 70 年代兴起的一种"电声爵士乐",它是爵士乐、摇滚乐、节奏布鲁斯、索尔音乐、Funk 音乐以及主流流行音乐等多种风格相结合的产物。

融合爵士从演奏概念上看,主要以爵士乐的即兴为基础;从节奏形态上看,它吸取了摇滚乐的特征,突出反拍的重音,经常突出鼓和贝司的力度,制造出连绵不断的节奏律动;从乐队编制上来看,它打破了以往爵士乐一贯以原声乐器为主的局面,开始运用电声乐器和合成音色;总之,融合爵士乐为了迎合新一代听众的口味,变得更加现代化和商业化,同时也多了几分流行的味道。

鉴于融合爵士的这些特点, 我们在实际的编曲演示中将贯彻以下几点配器思路:

(1)总体思路是编配一个将诸多音乐风格元素综合到一块的爵士音乐织体;

(2)贯彻、保持爵士乐的节奏 Shuffle 化的特点,以民间乐器卡淋巴来演奏这种三连音附点的分解音型,并且贯穿整段乐曲;

(3)用电钢琴来替代原声钢琴,演奏柱式的和弦音来进行织体的加厚,当然,切分或连续切分这样的爵士音乐特点是不能丢的;

(4)使用一个闷音的电吉他音色来代替原来的爵士吉他,演奏一个分解音型与卡淋巴进行对比填充;

(5)贝司使用指弹电贝司来替代原来的古典拨弦贝司,演奏小节附点或小节复附点来进行音乐的低音推动;

(6)鼓节奏的使用上基本上采用普通的摇滚节奏,突出弱拍位置的强打,只用底鼓来作爵士三连音附点的加花演奏来加强爵士的韵味; 镲的音色使用也用主流流行音乐中常用的闭合击镲的音色来代替有爵士特色的点镲演奏。

请看下面的演示实例(例曲 3.1.4–2),谱例中所有音符均为实际演奏的节奏时值:

Melody
E.Piano
Muted Electric Guitar
Kalimba
Finger Bass
Drums





思考练习题

1. 试分析一些爵士音乐，了解其乐器音色的构成特点与织体特征。
2. 为张学友的《吻别》做爵士音乐风格的变奏。

吻 别

（张学友 演唱）

何启弘 词
殷文琦 曲

1=G 4/4

前尘往事成云烟，消散在彼此眼前。就连说过了再见，也看不见你有些哀怨。
想要给你的思念，就像风筝断了线。飞不进你的世界，也温暖不了你的视线。

给我的一切你不过是在敷衍，你笑得越无邪我就会爱你爱得更狂野。总在刹那间，有一些了解，说过的话不可能会实现。就在一转眼，发现你的脸，已经陌生不会再像从前。
我已经看见一出悲剧正上演，剧终没有喜悦我仍然躲在你的梦里面。总在刹那间，有一些了解，说过的话不可能会实现。

我的世界开始下雪，冷得让我无法多爱一天。冷得连隐藏的遗憾，都那么的明显。我和你吻别在无人的街，让风痴笑我不能拒绝。我和你吻别在狂乱的夜，我的心等着迎接伤悲。

D.C.

第五章
Soul 索尔音乐风格的片段编配实战

索尔(Soul)音乐，又称作“灵魂乐”或者“灵歌”。它于上世纪 60 年代盛行于美国，以黑人宗教音乐福音歌为基础，融入了节奏布鲁斯、摇滚乐等风格，是美国黑人音乐的重要代表。它对于 Motown 摩城音乐、放克(Funk)音乐、当代 R&B 等音乐产生过重要的影响，因此可以把这类音乐看作是索尔音乐的一个分支。

Soul 音乐的特点很难一概而论，它主要受节奏布鲁斯和福音歌的影响，在音乐上继承了这两种风格的某些特征，如旋律中经常出现布鲁斯音阶的特性音符、经常采用呼应式演唱方式等。

从音乐上看，索尔(Soul)音乐的节奏、旋律都比较自由，和声也不复杂，演唱比较讲究即兴。

下面，我们进行两种索尔(Soul)音乐风格的片段编曲演示。

1.放克(Funk)音乐风格

Funk 是索尔(Soul)音乐的一个种类，也是福音歌和节奏布鲁斯的结合，只不过 Funk 的节奏比传统的索尔音乐更加强劲，更具有跳跃感。同时，Funk 音乐还吸收了一些非洲音乐中的复合节奏，有很多的切分。

从音乐上看，Funk 的和声相对较为简单，有时一首歌曲只有一两个和弦，但是它的低音线条却十分丰富，经常是跳跃性的，给人一种连绵不绝的感觉。Funk 的乐队经常采用电声乐器以及合成器音色为音乐织体，电贝司、合成器、带效果器的电吉他是其常用的主干乐器。

在实际的编曲中，应贯彻以下几点配器思路：

(1)总体思路是编配一个具有典型意义的 Funk 音乐风格的织体；

(2)选用电钢琴与清音电吉他作为织体的主干乐器，以节奏型来进行具有强烈切分感觉的演奏，两乐器间进行必要的织体补充；

(3)贝司选用击弦贝司的音色来凸显低音的力度感，在音型上既保证贝司的跳跃弹性，又有充分的切分，使其演奏线条丰富；

(4)鼓节奏采用十六分音符时值的音型演奏，沿用普通的摇滚节奏。

请看下面的演示实例(例曲 3.1.5-1)：



2. 节奏布鲁斯(R&B)音乐风格

当代节奏布鲁斯音乐也就是我们现在比较流行的 R&B 音乐。当代的 R&B 音乐作为节奏布鲁斯的一种延续,从根源上来看,用黑人音乐的传统,但从音乐的实质上来看,它已经不太具备原有节奏布鲁斯的特征,不管是音乐元素与节奏特征,都显示出了 Soul 音乐的影响,可以说它是索尔(Soul)音乐的一种变体。

当代 R&B 音乐在节奏上经常突出反拍的重音效果;演唱上主要继承和发展了索尔的演唱方法,讲究即兴加花;在音色的使用与织体的安排方面更具有流行化与时尚化。

鉴于 R&B 音乐的特点,我们在下面的编曲演示实例中将贯彻以下几点配器思路:

(1)总体思路是编配出一个商业意味较浓、节奏感比较强的流行 R&B 音乐的织体。速度选择为中速稍快,为每分钟 110 拍;

(2)使用电钢琴的音色来演奏织体的主要音型,音型以柱式为主,附点时值与切分节奏贯穿整个音型,构成一个跳跃性、有推动力的织体声部;

(3)选择清音电吉他音色来演奏强拍上的和弦音,以此来加厚织体的强度,由于清音电吉他的音色温暖与纯粹性,能够使音乐织体得到一种明亮、温暖的色彩;

(4)为了给音乐增添必要的流行元素，选用弦乐音色来进行和弦长音的演奏，以此来作为整个织体的铺垫，这不但能够有效对各种音色进行融合，也能够增添一些贴近听众的亲和力；

(5)贝司选用声音较为柔和的指弹电贝司音色，音型上使用较多的附点与切分，重要的强拍与鼓节奏的底鼓相重合，使其演奏线条比较跳跃、活泼，又具有推动力；

(6)鼓的音色选择上，选用有较强现代气息的电子鼓来进行演奏；在节奏上，闭合击镲的音色奏出十六分音符的均匀节奏，而将变化着重放在底鼓与军鼓的演奏上，在陈述段时，基本以底鼓的附点变奏为主，到高潮段时，军鼓也加入进行附点的变奏，这样组成一个比较时尚的鼓节奏。

请看下面的实例演示(例曲 3.1.5-2)：

Melody
E.Piano
Clean Electric Guitar
Strings
Finger Bass
Drums



思考练习题

1. 试分析陶喆的《找自己》（3.5-1）、周杰伦的《夜曲》（3.5-1）、《听妈妈的话》（3.5-1）等歌曲的编曲，了解其音色构成与织体的特点。

2. 为民歌《茉莉花》做 R&B 风格的编曲练习。

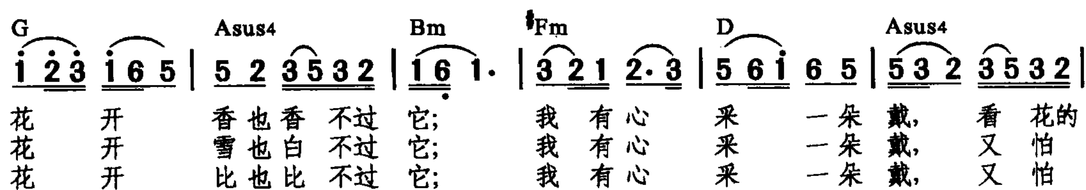
茉莉花

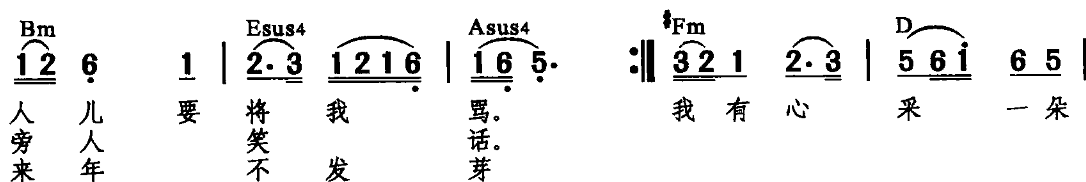
1=D $\frac{2}{4}$

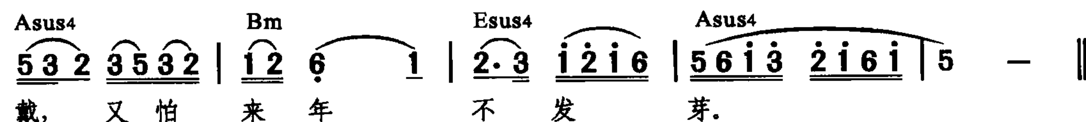
江苏民歌

D　　　　　　　　Asus4　　　Bm　　　　　　　A　　　　　D
3235 6516 | 535 6 | 123 2161 | 5 — | 535 6 |

好 一朵茉 莉　花，　　好一朵 茉 莉　花，　　满　园
好 一朵茉 莉　花，　　好一朵 茉 莉　花，　　茉　莉
好 一朵茉 莉　花，　　好一朵 茉 莉　花，　　满　园


G Asus4 Bm #Fm D Asus4
花 开 香也香 不过 它；我 有心 采 一朵 戴，香 花的
花 开 雪也白 不过 它；我 有心 采 一朵 戴，又 怕
花 开 比也比 不过 它；我 有心 采 一朵 戴，又 怕


Bm Esus4 Asus4 #Fm D
人 儿 要 将 我 骂。我 有 心 采 一朵
旁 人 笑 话。
来 年 不 发 芽


Asus4 Bm Esus4 Asus4
戴，又 怕 来 年 不 发 芽。

第六章 拉丁风格的片段编配实战

拉丁音乐是指格兰德河最南端到合恩角之间的拉丁美洲地区的音乐。拉丁美洲是一个多民族的地域,它的音乐也是一种复合型的多元音乐。从本土的印第安音乐到殖民入侵所带来的欧洲音乐,再到非洲黑奴带来的音乐,都是现代拉丁音乐的来源。

拉丁音乐的特点也是非常明显的。首先在节奏上,拉丁音乐具有丰富的节奏感,极具舞蹈性,节奏形态主要以“短句长休止”为基础,比较短促、具有流动性。其次,在乐器音色的使用方面,吉他是拉丁音乐最常用的乐器之一,铜管乐也在拉丁音乐中充当着极为重要的角色。当然,拉丁音乐最具有特色的还是各种色彩性打击乐器的广泛使用,比如康加鼓(Conga)、邦戈鼓(Bongo)、牛铃(Cowbell)、手铃(Tambourine)等,一起与鼓节奏构成极具动感的节奏。

在和声方面,拉丁音乐受爵士乐的影响,和声非常复杂、多变,广泛运用扩展音,如和弦的九音、十一音等。

拉丁音乐包括的音乐风格类型比较多,如巴西的 Samba 桑巴、Mambo 曼波、Bossa Nova 波萨诺瓦, 古巴的 Rumba 伦巴、Cha Cha 恰恰、Bolero 波来罗、Guaracha 瓜拉查、Guajira 瓜希拉、Danzon 坦桑,阿根廷的 Tange 探戈,以及结合了古巴黑人音乐和美国爵士乐在美国兴起的 Salsa 萨尔撒等等。

下面进行两个拉丁风格音乐片段的编配演示。

1. 波萨诺瓦(Bossa Nova)音乐风格

Bossa Nova 波萨诺瓦是巴西音乐 Mambo 曼波和冷爵士的结合,同时也融入

了一些桑巴的元素，兴起于20世纪60年代，是一种安静、优雅的拉丁爵士音乐风格。

在音乐上，波萨诺瓦的整体感觉很像冷爵士，是一种柔和的、松弛的爵士感觉，音响比较冷静，不喧闹。波萨诺瓦的旋律性不强，经常带有变化音，比较强调和声、节奏和旋律的整体效果。在乐器使用上，它主要以原声木吉他演奏的节奏型作为背景，同时融入大量的拉美打击乐器，但不像其他拉丁音乐那样突出打击乐的色彩。在节奏上，波萨诺瓦具有一些固定的节奏型，然后再加以变化。

鉴于这些特点，我们在做波萨诺瓦音乐风格编曲演示时贯彻了以下几点配器思路：

(1)总体思路要编配出一个有拉丁音乐风格的波萨诺瓦音乐织体。音乐速度定为每分钟110拍；

(2)选用原声木吉他音色来演奏一个节奏音型，贯穿整个音乐片段；

(3)选用一个钢琴音色来对吉他所构成的主体织体进行加强与补充，用钢琴的音色与木吉他音色混合以增加自然的亮色；

(4)使用弦乐音色进行铺底，在前后两个不同情绪段落分别用单音与和弦的演奏，以获得背景弦乐的不同厚度；

(5)贝司音色将在两个不同段落选用不同的音色，陈述段落时使用原声古典拨弦贝司音色，高潮段落时使用无品电贝司，以获得不同音乐情绪。贝司的演奏以两拍附点的节奏进行，平稳中彰显动力。

(6)鼓节奏演奏一个具有波萨诺瓦特点的节奏，底鼓与踩镲进行平稳的演奏，军鼓的两种音色，即击鼓与击鼓边，进行交替使用产生节奏的循环。高潮段时，增加点钹的音色来丰富节奏；

(7)增加有拉丁风味的打击乐器，Hard Clap 拍掌声、Conga 康加鼓和 Bongo 邦戈鼓，并且一起构成一个循环的节奏型进行演奏。

请看下面的演示实例(例曲 3.1.6-1)：

Melody

Piano

Nylon Ac Guitar

Strings

Acoustic Bass

Finger Bass

Drums

Hand Clap

Conga

Gongo

2. 桑巴(Samba)音乐风格

Samba 桑巴音乐风格是拉丁音乐中的一个种类，源于巴西，它是以黑人所具有的美洲节奏为基础，大量地融进欧洲旋律而产生的舞蹈音乐形式。其特征是四二拍，音符短促地滚动节奏。

传统桑巴可分为农村桑巴和城市桑巴两种。农村桑巴比城市桑巴切分性强，城市桑巴节奏变化较少，但快捷、灵巧。现代欧美所流行的桑巴，于 1920 年左右形成于巴西的里约热内卢。

鉴于此，我们将在下面的编曲演示实例中贯彻以下几点配器思路：

(1)总体思路是编配出一个活力、动感十足的桑巴节奏的舞曲织体。速度设定为每分钟 120 拍；

(2)使用原声尼龙吉他音色来演奏主干的音型，以柱式快速的扫弦为主，并含切分附点等节奏型；

(3)选用原声钢琴音色再作和声织体的加强，以柱式与分解相结合的音型方式，特别注重强拍与吉他的节奏重合；

(4)贝司选用原声的古典拨弦贝司音色，音符短促、有力，节奏快速，饱含附点与切分的节奏，这样能够在低音声部层增加音乐的活力与推动力；

(5)鼓节奏上，充分体现桑巴音乐的节奏特点，用底鼓作附点的密集型演奏，闭合击镲使用十六分音符时值进行滚动，军鼓并不构成节奏主线，偶尔进行点缀就可以了；

(6)添加色彩性打击乐器 Maracas 沙球、Cabasa 沙锤和 Cowbell 牛铃，其中沙球和沙锤作十六分音符时值的连续演奏，牛铃作切分式的穿插演奏。

请看下面的编曲实例(例曲 3.1.6–2)：

Melody

Piano

Nylon Ac Guitar

Acoustic Bass

Drums

Maracas

Cabasa

Cowbell

思考练习题

1. 试分析汪佩蓉的《请你恰恰》(● 3.6-1)、李玟的《真情人》(● 3.6-1)、郭富城的《狂野之城》(● 3.6-1)等歌曲的编曲，了解其音色使用特点以及音乐织体的构成。

2. 为民歌《嘎达梅林》做拉丁音乐风格的编曲练习，具体的织体风格可以自行选择。

嘎达梅林

1=G $\frac{4}{4}$

蒙古族民歌

Em 6 3 3 3 2 3 | Bm 5 6 C 1 6 | Am7 2 3 2 1 6 | Bm7 2· 3 3 5 i | Em 6 — — — |

1. 南方 飞来的小鸿雁啊，不落 长江 不 呀啊不起 飞。
2. 天上的鸿雁从北往南飞，是为了躲避北 海的寒冷 哟。
3. 天上的鸿雁从南往北飞，是为了寻求太 阳的温暖 哟。
4. 北方 飞来的大鸿雁啊，不落 长江 不 呀的不起 飞。

Bm 5 6 5 3 5 | C 5 6 1 6 | Am7 1 6 1 5 6 | Bm7 2· 3 3 5 1 | Em 6 — — — ‖

要说起义的嘎达梅林，是为了蒙古人民的土 地。
造反起义的嘎达梅林，是为了蒙古人民的利 益。
反抗王爷的嘎达梅林，是为了蒙古人民的幸 福。
要说造反的嘎达梅林，是为了蒙古人民的土 地。

第七章 现代舞曲风格的片段编配实战

舞曲泛指为人们的舞蹈所提供的伴奏音乐，从古典音乐的小步舞曲、华尔兹圆舞曲，到拉丁风格的探戈、伦巴，再到现代流行色彩非常浓的迪士高、House、Techno 等，这一些音乐风格都可以归入舞曲的范畴。

我们这里将现代舞曲风格的范畴锁定为当今主流的、电子化程度比较高的舞曲音乐，如上面所说的 Disco 迪士高、House、Techno、Trance 等等。就其本身的发展来说，也是经过了几个不同时期演变而来的。

现代舞曲的音乐风格非常追求节奏的主导地位，通常在节拍上都是 4/4 拍，突出每一拍的重音效果；在音色的选用上，通常都是选用电子的合成类音色，特别是鼓组音色与领奏音色，电子化程度很高；在音响的表达上，非常注重低音的厚重表现，以及追求声音的响度。

1. 迪士高(Disco)

迪士高(Disco)也被译为“迪斯科”，于上世纪 60 年代初起源于法国，60 年代中期传入美国，最初只是在纽约的一些黑人俱乐部里流传，70 年代初逐渐发展成具有全国影响的一种音乐形式，并迅速风靡世界。

从音乐上看，Disco 迪士高一般以四四拍为主，具有强劲的节拍，并且每一拍都比较突出；它的速度大约在每分钟 120 拍左右；它的结构短小，歌词简单，有很多段落的重复。

80 年代以后，由 Disco 迪士高衍生出许多不同形式的流行舞曲，比如

House、Techno 等，这些舞曲基本上都是以 Disco 迪士高为基础，但是节奏和音乐的表现形式都要更丰富，并且融入了更多的电子音乐的手段，成为更现代的电子舞曲。

鉴于此，我们在编配一个具有 Disco 迪士高舞曲风格时，将贯彻以下几点配器思路：

(1)总体思路是利用电子合成乐器来编配出一个节奏上有强烈动感的舞曲织体；

(2)首先用现代电子鼓组的音色，构建一个 Disco 的节奏，底鼓每拍强击，军鼓在弱拍与底鼓混合奏出强烈的反拍效果，闭合击镲的音色进行十六分音符时值的快速演奏；

(3)使用合成贝司的音色，基本以八分音符的速度进行演奏，在音高上使用八度音程的大跳来加固舞曲节奏的特点；

(4)使用一个干净的闷音电吉他音色进行短时值的节奏填充，于每一拍的弱拍进行和弦柱式演奏，使之与底鼓节奏构成一问一答的对答效果；

(5)添加电钢琴的音色来对整个舞曲织体进行加厚与填充，以柱式、两拍切分为主，兼有分解音符的演奏方式，使音乐织体在色彩与厚度上得到加强；

(6)在乐曲的高潮段落添加弦乐音色，演奏持续的和弦长音，以对织体进行音色的垫底。

请看下面的演示实例(例曲 3.1.7–1)：

Melody
E.Piano
Muted Electric Guitar
Strings
Synth Bass
Drums

2. Hip-Hop 音乐风格

Hip-Hop 是上世纪 70 年代产生于美国纽约的一种街头文化，它涵盖了说唱、街舞、涂鸦等各种活跃于街头的文化形式，同时也包括 DJ 的 Scratching 和随意、宽松、运动型的服饰文化。

作为一种文化形态，起初的 Hip-Hop 具有强烈的亚文化属性，它是由一群生活在主流社会边缘的、生活在社会挤压下的青少年所创造的一种反社会文化行为，但是随着这种地下文化影响的扩大，一些唱片公司看到它的价值，经包装之后，渐渐就成为了一种主流文化。

从音乐整体上来看，Hip-Hop 的音乐通常比较简单，有很多的重复，一定意义上来说，是一种循环音乐。速度不是很快，一般在每分钟 90 拍左右，适合人们作为街舞的伴奏音乐。

从节奏上来看，Hip-Hop 很注重鼓节奏在音乐织体中的成分，通常鼓节奏是构成音乐织体的主干之一。从乐器音色上来看，电声乐器的使用概率比较高，并且有一定量合成音色的使用。从音乐旋律上来看，不太追求音乐的旋律性，通常是将说唱、念唱等与旋律融合到一起。

鉴于这些特点，我们在实例编曲演示中将贯彻以下几点配器思路：

(1)总体思路是编配一个节奏感比较强的有明显 Hip-Hop 感觉的舞曲织体，速度设为每分钟 90 拍；

(2)首先用鼓构建一个 Hip-Hop 感觉的节奏，军鼓在弱拍进行有规律的循环强击，底鼓加入更多的节奏变化，闭合击镲与踩镲交替进行变化循环。鼓在音色选用上使用经效果处理后的鼓音色；

(3)贝司选用掌击电贝司音色，有规律、比较活泼地对鼓节奏进行加强，与底鼓的节奏进行若即若离的重合演奏；

(4)选用电钢琴来充当主体的和声织体，以柱式音型为基本演奏方式，并稍加变化。选用闷音电吉他基本以单音、切分节奏的演奏方式来对织体进行若即若离的填充；

(5)使用弦乐音色进行织体的铺底演奏，并在两个段落间进行织体的厚度对比。

请看下面的实例演示(例曲 3.1.7-2)：

Melody

E.Piano

Muted Electric Guitar

Strings

Slap Bass

Drums



思考练习题

1. 试分析徐怀钰的《叮咚》(3.7-1)、郑秀文的《眉飞色舞》(3.7-1)，潘玮柏的《不得不爱》(3.7-1)等歌曲的编曲，了解其音色构成以及织体的特点。

2. 为信乐团的《死了都要爱》做现代舞曲风格的编曲练习，即做成慢摇风格的 DJ 舞曲。

死了都要爱

（信乐团 演唱）

1=C $\frac{4}{4}$

Lee Hyun Kyu 词
Yoo Hae Jin 曲

死了都要爱，不淋漓尽致不痛快。感情多深，只有这样，
才足够表白。死了都要爱，不哭到微笑不痛快。宇宙毁灭，心还
在。把每天当成是末日来相爱，一分一秒都
美到泪水掉下来。不理会别人是看好或看坏，只要你勇敢跟我
来。爱不用刻意安排，凭感觉去亲吻相拥
就会很愉快。享受现在，别一开怀就怕受伤害。许多奇迹，我们相信，
才会存在。死 *D.S.* 在。穷途末路都要爱，不极度浪漫不痛快。
发会雪白，土会掩埋，思念不腐坏。到绝路都要爱，不天荒地老不痛快，
不怕热爱变火海。爱到沸腾才精彩。

第八章 整曲的编曲解析

1. 编曲解析的基本方法

实际上,一首完整乐曲的编配可以看作是由多个不同的织体片段组合而成,这些不同的织体片段既有内在的必然联系,也有外在的不同表现方式。

内在的必然联系是因为诸多不同的织体片段都是存在于一首有完整结构的乐曲之中,它们都是为了表达同一个音乐思想而服务,在音色的选择与音型的构成上有前后的因果关系。

外在的不同表现方式是因为不同的织体片段存在于不同位置的乐曲结构上,它们为了表达局部的音乐情绪而表现出与其他前后相邻片段的不同,这些不同更多地表现在音色的选择、织体的厚度、音型的构成等方面。

这些不同的织体片段在完整的乐曲结构中，根据不同的结构位置分别表现为前奏织体、主织体、高潮织体、间奏织体、尾声织体等。

当然，话说回来，一首完整的乐曲不一定就是由很多个不同片段的织体组成,它有可能是由一个单一织体贯穿整曲,也有可能是由两种织体交替进行。这主要看我们实际的音乐表达需要。

总之一句话，整曲的编配就像是我们用一根音乐情绪的连线将多个织体片段串联而成。

【整曲编配要点】

整曲编配的关键就是如何处理不同的织体片段之间的关系，根据我们的编曲实践,特总结出以下一些整曲编配的要点。

(1)织体的变换要依音乐的情绪变化而进行,单一贯穿性的配器织体能够表达非常统一、完整的音乐情绪,而变化的织体能够表达出不同音乐情绪的对比,或延续、或对比、或补充等,能够实现音乐表达的层次性。

(2)织体片段之间的连接可以有不同的顺序,而顺序的具体安排要视具体的音乐而定,比如我们既可以这样安排织体片段:前奏织体→主织体 1→高潮织体 1→间奏织体→主织体 2→高潮织体 2→高潮织体 3→尾声织体；也可以如下面所示安排织体：高潮织体 1→间奏织体 1→主织体 1→高潮织体 1→间奏织体 2→主织体 2→高潮织体 2→尾声织体等。

(3)相邻两个片段织体之间既可以变现为延续性的织体关系,又可以表现为对比性的织体关系,比如主织体与高潮织体,很多的时候是一种延续性的织体关系,又比如间奏织体与高潮织体,很多时候会是一种对比性的织体关系。这种织体关系的确定要根据音乐情绪的实际表达需要而实施，通常递进式的音乐情绪表达使用延续性织体关系,音乐情绪的转变则使用对比性的织体关系。

(4)织体片段之间的音色关系既可以是延续性的,也可以是对比性的。延续性是不同织体片段中使用相同的乐器音色，使得织体中音色的表达呈现出一致性,这在电声乐队的编配中经常使用;对比性的音色关系,是使用更多的乐器音色来达到织体片段之间音色对比，这在更现代、更前卫的音乐制作人中经常使用。我们提倡后者,因为音乐的表达有时候是不需要受乐器音色的使用限制。

【整曲编配实例分析】

下面我们将用一首大家耳熟能详的歌曲《笑脸》来分析它的编曲。

首先来看看总谱谱例：

笑 脸

1= A $\frac{4}{4}$

♩= 112

富 钰词

陈翔宇曲

电钢琴

木吉他

电吉他

电贝斯

爵士鼓

5

10

常常地 想 现在的 你， 就在我 身 边 露出笑

15

脸， 可是可是 我 却搞不 清， 你离我 是 近 还 是远

20

2 — 0 5 6 5 | 3 0 0 5 6 5 | 2 0 0 5 6 5 | 1 1 2 1 6 5 |

但我仍然 仍然相信， 你和我 今生 一定有

5 0 0 5 5 6 5 | 5 0 0 5 6 5 | 4 0 0 0 | 3 3 3 3 3 2 3 2 |

缘， 于是我就 让 你看看 我， 一往情深的双 眼。

25



| 1 — — — | 6 5 4 6 5 4 | 6 6 6 5 3 5 | 6 5 4 6 5 4 |

书 上说有 情人 千里能共婵 娟， 可 是我现 在只

| 6 6 5 5 3 3 2 | 30 2 2 2 1 1 2 | 3 3 3 2 3 3· 5 | 6 6 6 6 5 6 — |

想把 你手儿牵， 听说过许 多 山盟海誓的表 演， 突然想看看你

35

曾经纯真的笑 脸。

常常地 想 现在的

你， 就在我 身 边 露出笑 脸

（𝄋2 后，由此接尾奏）

小提琴

45

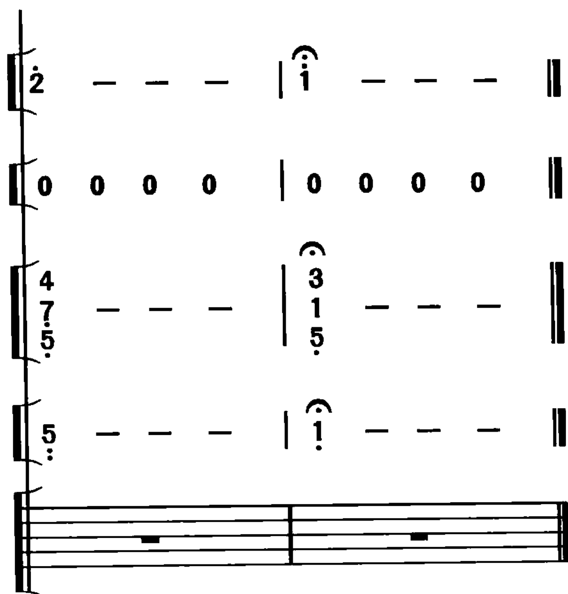
常常地

50

55

D.S.

D.S.



注：此曲演奏顺序：[1]→[47]接[10]→[35]接[10]→[25]接[48]→[55]接[26]→[38]接[56]→[58]

这是一首典型的电声乐队编制体系的编曲作品，在音色的选择与使用上基本上用的就是电声乐队的四大件，能够将原声音色与电子合成音色混合进行使用，但又限于四大件的乐器构造，使得在音色的拓展与对比方面并未能够超越当时的编曲视线与范畴。

在音乐的织体上，因为乐器音色的限制，所以并未能够有太多对比鲜明的织体片段，除了高潮织体与其他部分的织体有明显对比之外，我们几乎可以将这首歌曲看作是一首单一织体的编曲类型。

首先，9小节的前奏织体用电钢琴来作为主奏乐器，并配合以柱式与分解相结合的音型进行演奏，贝司与鼓组以结合式的方式进行织体的搭配，这样就构成了简单、朴素的前奏织体。

接下来，就是长度为16小节的主织体，基本上就是前奏织体的延续，木吉他演奏分解音型，电钢琴负责对位副旋律的演奏，电吉他进行乐句衔接之处的填充连接，鼓与贝司延续前奏的织体搭配形式。

再接下来，经过鼓的一个变奏推进就进入到高潮织体，高潮织体是一个与前面织体对比性很强的段落，长度为10个小节，织体对比主要体现在音型方面，将分解为主的织体音型改为柱式节奏型，同时贝司与鼓组的演奏也进行节奏上的变化，以此来获得更多的对比因素。

两个间奏的织体基本上相同，长度都是8个小节，织体上都是延续主织体的模式，并用小提琴来作为主奏乐器，以此来获得些许的织体对比与音色色彩。

尾声的织体可以看作是简化版的间奏织体，在几个和弦长音的织体中，伴以速度的减慢，将乐曲进行终止。

纵观这首歌曲的编曲，我们可以将它看作是若干织体的一种串联组合，其织体连接顺序为前奏织体→主织体→高潮织体→主织体→间奏织体1→主织体→高潮织体→主织体→高潮织体→主织体→间奏织体2→高潮织体→主织体→尾声织体。这就是这首歌曲编曲的整个织体结构。

最后，我们附上几首大家非常熟悉的歌曲总谱，请大家按上述方法做编曲的分析与练习。

2.《干杯朋友》总谱

田震的《干杯朋友》就是一首非常典型的吉他体系的Pop流行风格音乐，带有明显切分特点的吉他贯穿整个织体，再辅以原声拨弦贝司、康巴鼓、大提琴等乐器音色，不太厚重的织体恰好将离别的愁绪尽情地表现出来。

R.Guitar







R.Guitar





R Guitar



Bass















24 Melody

R.Guitar

Guitar Solo

Bass

Cabasa

28 R.Guitar

Guitar Solo

Bass

Cabasa

32 Melody

R.Guitar

Guitar Solo

Bass

Cello

K.Drums

Cabasa

36

39

42

46

Melody

R.Guitar

Bass

Violin

Cello

K.Drums

Cabasa

50

R.Guitar

Guitar Solo

Bass

Violin

Cello

K.Drums

Cabasa

53

57

Melody

R.Guitar

Bass

Violin

Cello

K.Drums

Cabasa

60

63 Melody

R.Guitar

Guitar Solo

Bass

Violin

Cello

K.Drums

Cabasa

66

69

73

Melody

R.Guitar

rit.

Bass

Cabasa

77

R.Guitar

3.《Let it be》总谱

《Let it be》是披头士乐队具有代表性的励志作品，原声钢琴的柱式音型贯穿全曲，再辅以吉他、鼓组等音色的烘托、点缀、渲染，很好地唱出了对母爱的感激之情。

Words& Music by Beatles (The)

1 Melody

Backgrourd Voice

Guitar 1

Guitar 2

Piano 1

Piano 2

Keyboards

Bass

Drums

5

9

2

3

13

17

21

3

25

3

29

♩ = 80

33

37

41

45

49

53

57

57

61

65

4.《真的爱你》总谱

Beyond 乐队的这首《真的爱你》，是一首献给母亲的歌曲，在中国几乎是家喻户晓，许多玩乐队的就是从这首歌开始的。

9

13

17

let ring

C ♩= 76 G

22

Am F C G C C G

26

Am F C G C G

30

Am F C G

34

38

42

2/4 4/4

C G Am F C G

47

C C G Am F C G

51

let ring

C C G Am F C G

55

C C G Am F C G

59

let ring

let ring

C

63

C G Am F C G C

67

C G Am F C G C

♩= 76

♩= 76

♩= 76

71

C G Am F C G C

♩= 76

75

C G Am F C G C

79

C G Am F C G C

83

let ring

C G Am F C G

5.《在雨中》总谱

汪峰和“鲍家街 43 号”是国内优秀的摇滚音乐人与摇滚乐队，这首《在雨中》是他们早期的代表性作品，用鼓、贝司、吉他、键盘四大件奏出节奏稍快的织体，勾勒出一幅雨中的意象，而主唱略带沙哑的嗓音却唱出一段对逝去之情的回忆，这种意象的错位，恰如其分地表达出歌者对过往爱情的无奈。

♩= 190
1
Melody
Solo
Guitar
Dm Dm
E.Guitar
Dm
Keyboards
Bass
Drums

6
C C Gm Gm Dm
C5 Gm Dm

11

Gm Dm Dm C C

Dm Dm C5

16

Gm Gm Dm Dm

Gm Dm C5 C5

21

Dm Am Am Gm Gm

Gm

26

Dm Dm Dm Dm Am

31

Am Gm Gm Dm Dm

36

Dm Dm Am Am Gm

41

Gm Dm Dm Dm

46

A A Gm Gm Dm

51

Dm Dm Dm A A

56

Gm Gm Dm

61

Dm Dm

66

Am Am Gm Gm Dm

71

Dm Dm Dm Am Am

76

Gm Gm Dm Dm Dm

Dm

81

Dm Am Am Gm Gm

Am Gm

86

Dm Dm Dm A

Dm Dm Am

91

A Gm Gm Dm Dm

Gm Dm

96

Dm Dm A A Gm

Dm Am Gm

101

Gm Dm Dm Dm

Dm Dm

106

A A Gm Gm Dm

Am Gm Dm

111

Dm Dm Dm A A

Dm Am

116

Gm Gm Dm Dm Dm

Gm Dm Dm

116

121

Dm A A Gm Gm

Am Gm

126

Dm Dm Dm C

Dm C5

131

C Gm Gm Dm Dm

Gm Dm

136

Dm Dm C C Gm

Dm C5 Gm

141

Gm

Dm

Dm

Dm

6. Pride 总谱

《Pride》是英国摇滚乐队 U2 最著名的作品，在全球可以说是脍炙人口。四大件的织体构造，硬朗而富有特点的吉他扫弦，主唱富有爆发力与激情的演唱，这些都是其风靡全球的关键因素。

♩= 108

1 Melody

Guitar 1

Guitar 2

Bass

S. Drums

B. Drum

H.H

5

9

13

Verse 1

[17]

[21]

25

29

Verse 2

3

let ring

let ring

33

let ring

let ring

37

41

45

49

53

57

61

let ring

let ring

65

Verse 3

let ring

let ring

69

let ring

let ring

73

77

81

85

89

93

97

101

7.《Blue Heaven》总谱

这是一首爵士乐曲,可以为我们提供一个爵士风格类型的织体参考。

1 ♩= 160 Groove-BTW Swing and straight 8ths

♭E7

Vamp

Piano
Bass
Drums

Bass

5 A

Tpt

Ten

Tbn

♭E

F

Piano
Bass
Drums

10

A1

E

♭E

♭E

15

F

E

♭E7

20

B *Swing*

♭A7

G

C7

F – *PNO Fill*

25

A2

♭B7-*Solo only*

E7

♭E

Bass&PNO L.H.

Bass

30

F

E

35

C

♭E

♭E7

To Coda

Vamp

D.S. al Coda

41 *collective Improv*

♭E

Coda.

Vamp *Freely over rhythm Groove*

mp

p

Vamp *Repeat& Fade Out*

♭E

♭E

8. 简单爱 总谱

简单爱

（周杰伦 演唱）

1=C $\frac{4}{4}$

周杰伦 曲

主旋律
木吉他
电贝斯
爵士鼓

（第一弦定为D）

Cadd9

Cadd9/G

Cadd9/A

Cadd9/F

7

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

Cadd9 | Cadd9/G | Cadd9/A

1 — — — | 5 — — — | 6 — — — |

10

0 0 0 0 |: 06 61 16 1 | 05 61 16 1 |

Cadd9/F |: Cadd9 | Cadd9/G

4 — — — |: 1 — — — | 5 — — — |

13

06 61 16 1 56 | 16 12 21 1 :| 01 1 1 1 1 |

Cadd9/A | Cadd9/F :| Cadd9

6 — — — | 4 — — — :| 1 — 1 — |

16

7 6 7 1 1 5 1 | 0 1 1 1 1 1 | 7 6 5 5 5 4 4 5 |

Cadd9/G Cadd9/A Cadd9/F

5 — 5 — | 6 6 5 4 — | 4 4 3 2 — |

19

0 5 1 1 1 5 1 | 7 6 7 1 1 2 3 | 4 4 4 3 3 2 5 |

Cadd9 Cadd9/G Cadd9/A

1 — 1 — | 5 5 5 5 — | 6 6 5 5 — |

22

4 4 4 3 2 1 1 |: 0 5 1 2 3 4 3 4 | 5 5 5 4 3 2 2 |

Cadd9/F Cadd9 Cadd9/G

4 4 3 2 — |: 1 — 1 — | 5 — 5 — |

25

0 5 1 2 3 2 3 4 | 5 5 5 6 5 2 3 | 1 1 6 2 2 2 3 |

Cadd9/A | Cadd9/F | Cadd9

6 6 6 5 — | 4 4 4 5 — | 1 — 2 — |

28

1 5 1 5 1 7 1 | 0 1 6 2 2 3 3 | 1. 4 4 4 3 2 1 1 :||

Cadd9/G | Cadd9/A | Cadd9/F

5 5 5 5 — | 6 6 5 5 — | 4 4 3 2 1 :||

31

2. 4 3 3 2 1 1 | 1 — — — | 1 7 7 6 6 5 6 7 |

Cadd9/F | Cadd9 | Cadd9/G

4 4 3 2 1 | 1 1 1 1 1 1 | 5 5 6 6 — |

34

Cadd9/A Cadd9/F Cadd9

37

Cadd9/G Cadd9/A Cadd9/F

D.S.

40

附录：谱例简谱对照

2.1.2–1 1=C $\frac{4}{4}$

Bass: 1 0 1 0 1 1 | 3 0 3 0 3 3 | 4 0 4 0 4 4 | 5 0 5 0 5 5 ‖

2.1.2–2 1=C $\frac{4}{4}$

Bass: 1. 3 4 — | 5. 4 2 — | 5 — 6 7 | 1. 3 1 — ‖

2.1.2–3 1=C $\frac{4}{4}$

Bass: 1. 3 4 — | 5. 4 2 — | 5. 6 7 — | 1. 3 2 — |

1. 3 4 — | 5. 2 7 — | 5. 1 3 — | 4. 7 1 — ‖

2.1.2–4 1=C $\frac{4}{4}$

Bass: 0 1 0 3 0 1 0 5 | 0 2 0 4 0 2 0 6 | 0 7 0 5 0 7 0 3 | 0 1 0 3 0 1 0 2 |

0 1 0 3 0 1 0 5 | 0 2 0 4 0 2 0 6 | 0 7 0 5 0 7 0 3 | 0 1 0 3 0 1 0 ‖

2.1.2–5 1=C $\frac{4}{4}$

Bass: 1 0 3 0 1 5 | 2 0 4 0 2 6 | 7 0 5 0 7 3 | 1 0 3 0 1 2 ‖

2.1.3–1 1=C 4/4

String: 1 – – – | 2 – – – | 7 – – – | 1 – – – ‖
3 – – – | 4 – – – | 3 – – – | 3 – – – ‖

Bass: 1 0 3 0 1 5 | 2 0 4 0 2 6 | 7 0 5 0 7 3 | 1 0 3 0 1 2 ‖

2.1.3–2 1=C 4/4

E.Piano: 1 5 1 3 3 5 1 3 | 6 4 6 2 2 4 6 2 | 7 5 7 3 3 5 7 3 | 1 5 1 5 5 5 1 5 ‖

String: 1 – – – | 2 – – – | 7 – – – | 1 – – – ‖
3 – – – | 4 – – – | 3 – – – | 3 – – – ‖

Bass: 1 0 3 0 1 5 | 2 0 4 0 2 6 | 7 0 5 0 7 3 | 1 0 3 0 1 2 ‖

2.1.3–3 1=C 4/4

E.Piano: 3 0 0 30 0 30 3 0 | 4 0 0 40 0 40 4 0 | 3 0 0 30 0 30 3 0 | 3 0 0 30 0 30 3 0 ‖

String: 1 – – – | 2 – – – | 7 – – – | 1 – – – ‖
3 – – – | 4 – – – | 3 – – – | 3 – – – ‖

Bass: 1 0 3 0 1 5 | 2 0 4 0 2 6 | 7 0 5 0 7 3 | 1 0 3 0 1 2 ‖

2.1.3–4 1=C 4/4

E.Piano: 1 5 1 3 5 3 1 5 | 1 6 1 4 6 4 1 6 | 7 5 7 4 5 4 7 5 | 1 5 1 3 5 3 1 5 ‖

2.1.3–5 1=C 4/4

E.Piano:

| 3̇ 3̇ 3̇ 3̇ | 4̇ 4̇ 4̇ 4̇ | 4̇ 4̇ 4̇ 4̇ | 3̇ 3̇ 3̇ 3̇ ‖
| 1̇ 1̇ 1̇ 1̇ | 1̇ 1̇ 1̇ 1̇ | 7 7 7 7 | 1̇ 1̇ 1̇ 1̇ ‖
| 5 5 5 5 | 6 6 6 6 | 5 5 5 5 | 5 5 5 5 ‖
| 1 1 1 1 | 1 1 1 1 | 7 7 7 7 | 1 1 1 1 ‖

2.1.3–6 1=C 4/4

E.Piano: 1 5 1̇ 5 3̇ 5 1̇ 5 | 1 6 1̇ 6 4̇ 6 1̇ 6 | 7 5 7 5 4̇ 5 7 5 | 1 5 1̇ 5 3̇ 5 1̇ 5 ‖

2.1.3–7 1=C 4/4

E.Piano: 1 5 1̇ 1̇ 3̇ 1̇ 5 5 0 5 1̇ 3̇ | 1 5 1̇ 3̇ 3̇ 5 1̇ 3̇ 3̇ 5 1̇ 3̇ 3̇ 5 1̇ 3̇ | 1 5 3̇ 5 1̇ 3̇ 5. 1̇ 3̇ 5 1̇ 5 | 3̇ 1̇ 5 3 5 3 1 5 3 1 5 3 1 ‖

2.1.3–8 1=C 4/4

E.Piano: 1 3 5 3 1 3 5 3 | 1 5 3̇ 5 1 5 3̇ 5 ‖

2.1.3–9 1=C 4/4

E.Piano: 6 3 6 7 1̇ 7 6 3 | 1 5 1̇ 2̇ 4̇ 3̇ 2̇ 1̇ ‖

2.1.3–10 1=C 4/4

Piano 钢琴: 1 5 1̇ 2̇ 4̇ 3̇ 2̇ 1̇ | 1 4 6 1̇ 4̇ 3̇ 1̇ 6 | 7 5 7 2̇ 5̇ 4̇ 2̇ 7 | 1 5 1̇ 2̇ 4̇ 3̇ 2̇ 1̇ ‖

2.1.3-11 1=C 4/4

E.Piano: 1 5 i 2 3 2 i 5 | 6 3 6 7 i 7 6 3 | 4 1 4 5 6 5 4 1 | 5 2 5 6 7 6 5 2 ‖

2.1.3-12 1=C 4/4

E.Piano:

Bass:

2.1.3-13 1=C 3/4

E.Piano:

Bass:

2.1.4-1 1=C 4/4

副旋律

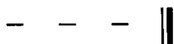
主旋律

E.Piano:

String:

Bass:

2.2.1-1 1=C $\frac{4}{4}$



2.2.1-2 1=C $\frac{4}{4}$

5 3 1 – – –	1 5 3 – – –	3 1 5 – – – ‖
原位三和弦	三和弦的第一转位（三和弦）	三和弦的第二转位（四六和弦）

2.2.1-3 1=C $\frac{4}{4}$

7 5 3 1 – – –	1 7 5 3 – – –	3 1 7 5 – – –	5 3 1 7 – – – ‖
原位七和弦	第一转位（五六和弦）	第二转位（三四和弦）	第三转位（二和弦）

2.2.1-4 1=C $\frac{4}{4}$

5 3 1 – – –	5 ♭3 1 – – –	♯5 3 1 – – –	♭5 ♭3 1 – – – ‖
大三和弦	小三和弦	增三和弦	减三和弦

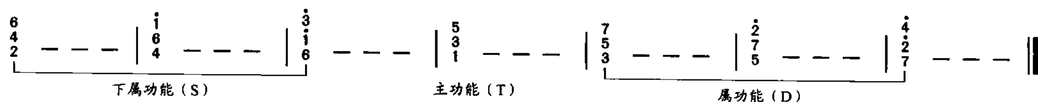
2.2.1-5 1=C $\frac{4}{4}$

7 5 3 1 – – –	♭7 5 3 1 – – –	♭7 5 ♭3 1 – – –	♭7 ♭5 ♭3 1 – – –	♭♭7 ♭5 ♭3 1 – – – ‖
大大七和弦	大小七和弦	小小七和弦	减小七和弦	减减七和弦

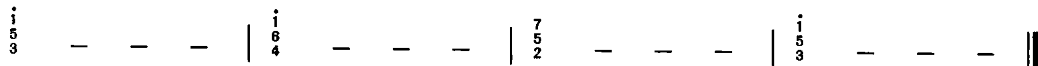
2.2.2-1 1=C $\frac{4}{4}$

5 3 1 – – –	6 4 2 – – –	7 5 3 – – –	1 6 4 – – –	2 7 5 – – –	3 1 6 – – –	4 2 7 – – – ‖
I	II	III	IV	V	VII	VII
C	Dm	Em	F	G	Am	B⁻

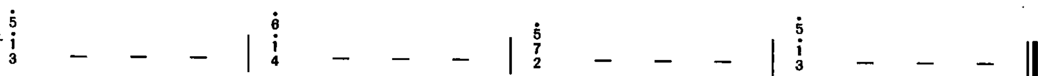
2.2.2–2 1=C $\frac{4}{4}$



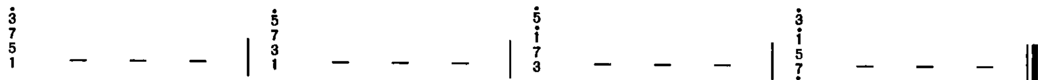
2.2.3–1 1=C $\frac{4}{4}$



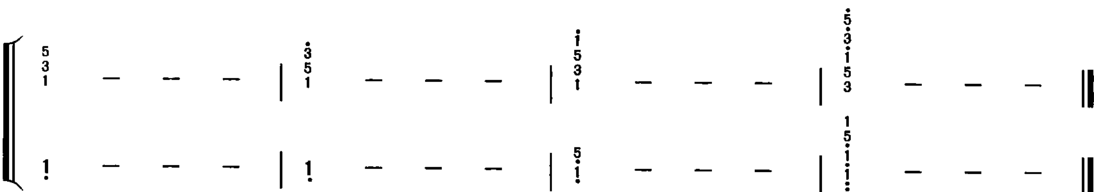
2.2.3–2 1=C $\frac{4}{4}$



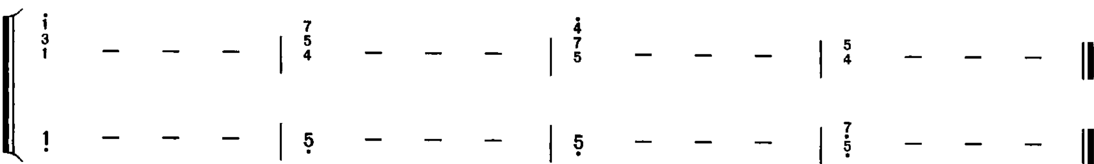
2.2.3–3 1=C $\frac{4}{4}$



2.2.3–4 1=C $\frac{4}{4}$



2.2.3–5 1=C $\frac{4}{4}$



2.2.3–6 1=C $\frac{4}{4}$

Melody: 1 1 5 5 | 6 6 5 – | 4 4 3 3 | 2 2 1 – ||

Pad: 5/3/1 5/3/1 5/3/1 5/3/1 | 6/4/1 6/4/1 5/2/7 5/2/7 | 6/4/1 6/4/1 5/3/1 5/3/1 | 5/4/7 5/4/7 5/3/1 5/3/1 ||

Bass: 1 – – 1 | 4. 4 5 – | 4. 4 1. 1 | 7 5 1 – ||

2.2.3–7 1=C $\frac{4}{4}$

Piano: 3/5/1 3/5/1 3/5/1 3/5/1 | 4/6/1 4/6/1 2/5/7 2/5/7 | 4/6/1 4/6/1 3/5/1 3/5/1 | 4/5/7 4/5/7 3/5/1 3/5/1 ||

Guiter: 1/5/3 1/5/3 1/5/3 1/5/3 | 1/6/4 1/6/4 7/5/2 7/5/2 | 1/6/4 1/6/4 1/5/3 1/5/3 | 7/5/4 7/5/4 1/5/3 1/5/3 ||

2.3.2–1 1=C $\frac{4}{4}$

Lead: 1 3 1 3 1 | 2 4 2 4 2 | 7 5 7 5 7 | 1 3 1 3 1 ||

Pad: 0 1/5/3 0 0 1/5/3 0 0 1/5/3 0 0 1/5/3 0 | 0 1/6/4 0 0 1/6/4 0 0 1/6/4 0 0 1/6/4 0 | 0 1/5/4 0 0 1/5/4 0 0 1/5/4 0 0 1/5/4 0 | 0 1/5/3 0 0 1/5/3 0 0 1/5/3 0 0 1/5/3 0 ||

Synth Bass: 1 1 1 1 1 1 1 1 | 4 4 4 4 4 4 4 4 | 5 5 5 5 5 5 5 5 | 1 1 1 1 1 1 1 1 ||

2.3.2–2 1=C $\frac{4}{4}$

Sax: 3. 5 5 2 1 1 0 34 | 5. 6 6 4 2 2 0 34 | 5 – 50 3 2 1 | 2. 3 0 1 1 – ||

Piano: 3 1 5 1 3 1 5 10 5 3 1 5 3 1 5 – | 4 6 1 6 4 1 6 4 1 6 – | 5 2 5 4 2 7 – – | 3 1 5 1 3 1 5 10 5 3 1 5 3 1 5 – ||

Gaitar: 1 1 3 5 3 1 3 5 3 | 1 4 4 6 1 4 4 6 4 | 2 5 4 7 5 5 4 7 4 | 1 1 3 5 1 1 3 5 3 ||

Bass: 1 1 2 3 | 4 – 1 – | 5 – 2 – | 1 – 5 – ||

2.3.2–3 1=C $\frac{4}{4}$

Melody: 1. 2 2 3 5 5. 05 | 1. 2 2 3 6 6. 34 | 5 – 0 3 2 1 | 2. 3 3 1 1 – ||

E.Piano: 5 1 5 – – 0 | 6 4 1 6 – 6 4 1 6 4 4 1 0 | 4 7 0 2 5 7 2 5 7 – | 5 3 1 5 – 5 3 1 5 1 3 1 0 ||

Strings: 3 1 5 – – – | 4 1 6 – – – | 5 4 2 7 – – – | 3 1 5 – – – ||

Bass: 1 – – 0 | 4 – – 0 | 5 – – 0 | 1 – – 0 ||

2.3.2–4 1=C $\frac{4}{4}$

Melody: 1. 3 0 3 3. 3 | 3 5 434 4 3. 2 | 3. 7 0 5 5. 34 | 5. 7 0 1 1. 05 ||

E.Piano: 1. 6. 3. 3 6 0 6. 1 6 3 0 | 4. 2. 6. 6 2 0 2. 4 2 6 0 | 5. 3. 2. 7. 7 5 2 0 2. 3 2 7 5 0 | 136 6 3 0 3. 6. 1 1 6 0 ||

Saw: 6712 30. 1760 0 | 6420 0 6420 2 | 3#456 70. 5430 0 | 6310 0 6310 6 ||

Strings: 66. 0 3 1 0 0 | 2 4 0 0 6 4 0 22 640 | 2 50. 0 7 20. 0 | 6 3 0 0 3 1 0 16 310 ||

Synth Bass: 6. 6 0 6. 6 0 | 2. 2 0 2. 2 0 | 3. 3 0 3. 3 0 | 6. 6 0 6. 6 0 ||

2.3.3-7 1=C $\frac{4}{4}$

Melody:

E.Piano:

Guitar:

String:

Bass:

0 1 0 1 3 0 3 5005 | 0 1 100 1 1. 0 | 1. 3 3 7 0 2. 0 5 | 5 — — — |

0 6531 00 0 6531 00 | 0 6#421 00 0 6421 00 | 0 6531 0 0 0 6 #4216 4216 | 0 0 1 0 0 642 5427 0 |

6. 0 0 300 0 | 2.. 0 6 0 0 | 6 0 0 0 0 | 0 0 5 0 0 |

3156 315600 3156 315600 | 21#46 315600 ♮42#57 #42♮5100 | 3156 315600 21#46 214600 | 21#46 214600 2745 274500 |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

6 — 3.. 6 | 2 — 6 — | 6. 0#1 2. 0 3 | 2 2 3 4 5 0 5 2 |

3 0 3. 0 5. 0 5 | #5 0 4. 0 3 3 3 0 | 0 0 6. 7 1 00 | 3 0 4 0 3 3 0 |

0 5327 0 0 0 5327 0 | 0 #53270 0 0 53270 0 | 0 6421 00 0 0 6421 0 | 0 5427 0 0 #5427 0 |

100 0 5 0 0 | 3 0 0 3 0 0 | 3 0 0 6 0 0 | 0 0 0 0 |

735 24600 3257 ♭436100 | 32#57 325700 3257 325700 | 64162 6416200 64162 6416200 | 2745 274500 274#5 274500 |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

1 — 5. 0 4 | 3 — 7.. 3 | 2 — 6.. 2 | 5 — #5 — |

0 1 0 1 3 0 3 5005 | 0i i00 i i. 0 | i. 3 3 7 0 2. 0 5 | 5 — — — |

0 100 0 100 | 0 600 #500 600 | 0 0 1 0 0 0 1 0 | 0 1 0 4 — |

6 0 0 6 0 0 | 2. 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 2 0 0 0 |

6 600 6 600 | 6 600 6 600 | 6 600 2 200 | 6 600 5 500 |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

6 — 3.. 6 | 2 — 6.. 0 | 0 5 — 5 | 5 5 5 5 5 |

0 0 2 0 7. 1 | 1 2 3 3 34. 6 | 5 — 5. 0 6. 0 | 3 — — 3. 0 |

4 — — — | 4 — — — | 5 — — — | 5 — — — |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

7 700 7 700 | 7 700 7 700 | 1 100 1 100 | 1 100 1 100 |

4 — — — | 4 — — — | 3 — — — | 3 — — — |

5 #5 6 b7 | 7 1 #1 2 | 1 #1 2 b3 | 3 4 #4 5 |

♭7 0 7 7 7 0 0 | i 0♭7 0 0 i 0 7· 7 0 0 #5 | 5 5 5 4 4 5 5 0 #5 5 4 0 |

4 1 6 2 — ♭5 i ♭5 ♭3 1 6 ♭3 i♭6 5 5 3 3 1 1 6 6 3 6 5 3 1 6 | 5 ♭2 ♭7 4 — #1 #6 #5 3 — | 4 1 ♭6 4 — — — |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

i ♭6 ♭3 4 i 6 3 4 0 0 ♭3 i ♭5 ♭4 3 i 5 ♭4 0 0 | 4 ♭7 5 ♭2 4 7 5 2 0 0 i 7 3 ♭6 i 7 3 6 0 0 | i ♭6 ♭3 4 i 6 3 4 0 0 i 6 3 4 i 6 3 4 0 0 |

#5 2 — i #4 — | ♭7 4 — 7 3 — | #5 2 — — — |

2· 0 2 #3 3 1 6 | 5 0 5 7 1 3 | 4 #5 1 1 |

#5 0 ♮5 #5· ♮5 5·· 0 | 3 0 3· 0 5· 0 5 | #5 0 4· 0 3 3 3 0 |

2 1 ♭6 4 — 0 0 ♭6 ♭3 ♭1 4 0 | 0 5 3 2 7 0 0 5 0 0 5 3 2 7 0 0 | 0 #5 3 2 7 0 0 0 5 3 2 7 0 0 |

0 0 5· 0 0 | 1· 0 0 0 0 | 3 0 0 3 0 0 |

4 i ♭6 2 4 i 6 2 0 0 2 7 4 5 2 7 4 5 0 0 | 7 3 5 7 3 5 0 0 6 3 5 6 3 5 0 0 | 3 2 #5 3 3 2 5 3 0 0 3 2 5 3 3 2 5 3 0 0 |

i 4 — 7 4 — | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

2 2 5 5 | 1 — 5·· 1 | 3·· 7 7 0 0 7 7 0 0 7 |

0 0 6. 7 i00 | 3 0 4 02 2 0 | 0 1 01 3 03 5005 | 0i i00 i i. 0 |

2.. 0 2 — | 500 0 #5 0 0 | 6.. 0 3 0 0 | 2.. 0 6 0 0 |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

2 — 6.. 0 | 5 50050 #5 — | 6. 06 63. 3 03 | 2 — 6 6006 |

i. 33 7 0 2.05 | 5 — — — | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 ‖

0 5. 3 3 05 300 | 300 0 03 — ‖

500 0 200 0 | 2 0 5 0 | 5 — — 570 | 500 0 05 — ‖

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 3 — — — | 300 0 0 0 ‖

0 5 — 5 | 5 5 5 5 5 | 1 — 15. 5005 | 51. 1 01 1 — ‖

2.4.1–1 1=C $\frac{4}{4}$

Melody:

E.Piano:

Guitar:

Bass:

2.4.1–2 1=A $\frac{4}{4}$

E.Jazz Guitar: 5434 5124 3235 4346 | 0234 0430 0725 0420 | 0135 0104 0140 #4 16♮46 | 4232 7125 5 500 |

Pad 1 New Age: 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

E.Piano: — 6 0 0135 | 0 6 1 3 — | 0 5 7 6 6 0 6135 | 0 6 1 5 0 |

M.E.Guitar: 0 10 010 0 60 0 60 | 0 02 #4420 7007 0 70 | 0 01 1110 6006 0 60 | 0 10 0 20 700 0 |

Strings Ensembel 2: — — | — — | — — | — — |

F.Bass: 1. 01 6 6 6. 3 | 2.. 6 5.. 7 | 1 1 1. 5 6.. 3 | 2 2024 5. 05 |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

5. 35 7 1 5 3 | 1. 2 2. 0 | 0 01 3 40 5 6 34 | 5 — 5. 0 0 |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

5005 0 50 1010 010 | 0 10 010 1001 0 10 | 1. 0 5050 5050 500 | 0 0 ♭7007 0 77 |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

1.. 7 3. 11 | 4.. #4 5.. 2 | 1 7 6 5 | 3.. 7 1. 01 |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 ||……

0 66 1160 3061 1020 | 0 66 1 3 6 53 300 | 7 6 #4 3 230 | 3 — — 3. 0 ||……

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 ||……

0 0 1001 0 11 | 0 0 0 66 5560 | 0 0 0 77 3070 | 5050 050 5005 0 55 ||……

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 ||……

4.. 1 40 4 1 | 6 — — 606 | 3 — — 3.#5 | 6. 66 6.. 3 ||……

2.4.1-3 1=C $\frac{4}{4}$

E.Jazz Guitar	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0
E.Piano	6 5 1 1010 4 6	6 2 6 4 4 6 16 0	6 5 1 1 1 6
N.Guitar	6 56 105 1 5 105	4 2 6 1 6 2 1	4 5 105 1 5 1 5
Pad	6 — — —	6 — — —	6 — — —
F.Bass	4. 4 1. #1	2. 2 6. 2	4. 40 4. 40

2.4.1–4 1=C $\frac{4}{4}$

Instrument	Bar 1	Bar 2	Bar 3	Bar 4	Bar 5
Atmosphere	0 0 4. 5	6 7 2. 1	7 1 3 —	3 — — 0	0 0 45 62
Piano	44 13 41 64	44 13 41 64	11 51 15 21	11 54 12 1	44 13 41 64
Pad 2 Warm	3/6 — — —	3/6 — — —	3/5 — — —	3/5 — — —	3/6 — — —
Fretless Bass	4 — — —	4 — 4. 4	1 — — —	1 — 1 —	4 — — —
Sawtooth Lead	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0
Electric Piano	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0
Ac Guitar	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0
Synth Bass	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0

i 76 5 6 | 0 5 5.. 0 | 3 — — 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

i44 13 41 64 | 315 04 13 12 | 111 53 413 211 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

36 — — — | 35 — — — | 35 — — — | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

4 — 4. 4 | 1 — — — | 1 — 1. 0 1 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 33 3 21 233 21 | 202 3 6 6.. 0 |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 53251 — — — | 64212 — — — |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 55 0550 5055 0550 | 0 66 0660 6066 0660 |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 1001 0 1 1 100 | 2 02 0 2 2 0 200 |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 || ……

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 || ……

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 || ……

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 || ……

0 7712 2 2071 | 2020 301 1. 5 | 6 6. 0 4 5 6 | 7 105 5 — || ……

53275 — — — | #53273 — 0 6.♮5.3.1.6. | 0 6531 4 0 0 5.4.2.7.5. | 0 3251 0 0 6.5.3.1.6. || ……

0 22 0220 2022 0220 | 0 #55 0550 0 ♮55 0550 | 0 44 0440 0 22 0220 | 0 55 0550 0 33 0330 || ……

5005 0 5 5. 0 5050 | 3003 0 3 6060 6 60 | 4 04 0 4 5050 5 50 | 1. 1 1 10 6060 6 60 || ……

2.4.2-1 1=♭A $\frac{4}{4}$

Melody

Piano

Ac Guitar

Tubular Bells

Electric Guitar

Strings 1

Strings 2

Bass

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

0 2 7 #5 3 2 7 | #5 3 2 7 5 3 2 7 | #5 3 1 6 3 1 1 7 | 1 3 1 6 #4 6 5 4 |

1 5 3 #5 7 5 3 5 | 7 5 3 7 2 7 3 7 | 2 7 6 3 6 3 1 3 | 6 3 2 6 1 6 1 6 |

0 3 #5 7 5 5 03 | #5 6 67. 7 3 3#4. | #45. 6 6. 7 | 7 1 6 6. 5 |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

1. 5. 3. 1. 0 #1 5 7 5 3 5 | 7#5 0 5 7 705 | 1#5 6 3 1 6 6. 0 | 3. 0 2 5 7 1 107 |

5. 1. 0 #5 7 — — | #5 7 — — — | #5. 7. 0 6 1 — — | 6 1 #4 6 — — |

1. 0 3 — — | 3 — — — | 3. 0 6 — — | 6 2 — — |

5 1 3 3 — | 3 #5 5 5 | #5. 0 6 6 — | 3 6 2 2 — |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

26 75 27 07 | 57 i5 31 03 | i6 64 16 64 | 16 #4 4.. 0 |

16 52 52 52 | 52 15 15 15 | 31 64 64 16 | 41 2#4 64 16 |

56 7 77 7 | 6.0 56 5.. 0 | 135 6 — — | 65 6i 3#4 3i |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

52 25 72 207 | 52 13 52 200 | i53 46 i6 606 | i4 6i 3#4 37 |

4/6 5/5 — — | 5./5.0 i/3 — — | i/3 4/4 — — | 4/4 #4/6 — — |

2 5 — — | 50 1 — — | 1 4 — — | 4 2 — — |

2 5 5 — | 5 1 — — | 1.0 4 4.. 0 | 4 #4 4.. 0 |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 5 3. 0 | 2 1 2. 0 3 1 105 ||

6. 0 5 — — | 5. 0 6/4/2 6./4./2. 0 7/5/2 | 7./5./2. 0 0 0 0 | 0 0 0 0 ||

#4 2 5 7 2 7 2 7 | 2 7 4 1 4 1 5 2 | 5 2 1 5 1 2 5 2 | 3 1 5 2 5 7 2 7 ||

6 7 5 5. 0 6 7 | 7 1 7 7. 6 | 605 5 — — | 550 0 0 0 ||

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 3 1 7 — — ||

5 2 5 7 2 7 705 | 2 5 5 7 2 7 705 | 2 5 0 5 1 103 | 1 5 0 5 7 705 ||

4./6. 0 5/7/2 — — | 5./7./2. 2 7/2 7/2 — | 7./2. 0 3 — — | 2 1 7 — 5 ||

2. 0 5 — — | 5 — — — | 5. 0 1 — — | 1 5 — — ||

#4 1 5 — — | 2 5 — — | 5. 0 1 1.. 0 | 1. 0 5 505 5 ||

2.4.2–2 1=C $\frac{4}{4}$

Voice	0 3 43 3 7 1 3	6 — 0 i 7	7 — — 5 3	3 0 0 0
Piano	i 0 0 13 7137	1371 3713 7137 0	2672 6726 0 0	0 0 0 0
Strings	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0	3732 3733 3732 3633
Bass	6· 3 6 —	4· 4 4· 04	4· 50 5 —	0 0 0 0
R.Guitar 1	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0
M.Guitar	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0
R.Guitar 2	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0

1=A

Voice	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0
Piano	0 0 0 0	63163 63163 63163 63163	i6414 i641 i641 i641	752 752 752 752
Strings	3732 3733 3733 3333	63i6 — — —	641 — — —	52752 — — —
Bass	0 0 0 0	6· 60 60 6·	40 4 10 40 4·	5 — 50 5·
R.Guitar 1	0 0 0 0	63163 6· 6 666 6 66	6 6 66 6 6 6666	74274 7· 7 777 7 77
M.Guitar	0 0 0 3 7 #5 3 7 3	i 6 — i 6 #5 7 i 6 #i 3	#4 3 — — 7· 6 5· ♮4	7 5 — i 5 4♭3· 55 32 4 i
R.Guitar 2	0 0 0 0	4i4 — — —	4i4 — — ♭7 4 ♭7 1 5 1410	525 — ♭7577 4244 1511 5 2 5 5 2 5

1=C

2.4.3-1 1=$^{\flat}$E $\frac{4}{4}$

Melody

Strings 1

Strings 2

Glockenspiel

Distorted Guitar

Ac Guitar

Bass

5430 3 03 431 1 0 | 2 3 2 11 103 3 5 | 543 3 03 4310 1 02 | 2121 2 36 5 3 3 5 |

531 — 641 — | 752 — 531 — | 531 — 641 — | 752 — 163 752 |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

1010 531 4040 641 | 5050 752 1010 531 | 1010 531 4040 641 | 5050 752 1636 7525 |

1010 315 4040 164 | 5050 752 1010 315 | 1010 315 4040 164 | 5050 752 1636 7525 |

1 1 0 1 4 4 0 4 | 5 5 0 5 1010 34#45 | 1 1 0 1 4 4 0 4 | 5 5 0 5 606 505 |

5430 3 03 431 1 0 | 2 3 3 11 1 100 | 1 2 2 2 0 5 | 7 6 566 6 0 |

531 — 641 — | 752 — 531 — | 163. 752 752 — | 752. 641 641 — |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 6. 5 5 — | 5. 4 4 — |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

1010 531 4040 641 | 5050 752 1 530 5530 5530 | 5530 5530 5530 5530 0 0 | 0 0 0 0 |

1010 315 4040 164 | 5050 752 1531 — | 1636. 7525 7525 — | 7525. 6414 6414 — |

1 1 0 1 4 4 0 4 | 5 5 0 5 1 1 1 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

i 2 2 2 0 | 3 4 3 2 2 7 7· 0 | i 2 2 2 0 | 5 6 7 i i02 3 4 |

163· 752 752 — | 153· 752 752 — | 163· 752 752 — | 752· 641 641 — |

6· 5 5 — | 1· 5 5 — | 6· 5 5 — | 5· 4 4 — |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

1636· 7525 7525 — | 3151· 7525 7525 — | 1636· 7525 7525 — | 7525· 6414 6414 — |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

4· 0 0 5 5 3 | 2 212 203 3 5 | 5430 3 03 431 i 02 | 2121 2 13 2 3 3 5 ||

642 — — — | 752 — — — | 531 — 641 — | 752 — 641 752 ||

2 — — — | 5 — — — | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 ||

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 ||

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 1010 531 4040 641 | 5050 752 6414 7525 ||

2642 — — — | 7525 — — — | 1010 315 4040 164 | 5050 752 6414 7525 ||

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 1 1 0 1 4 4 0 4 | 5 5 0 5 4 4 0 5 ||

2.4.3–2 1=E $\frac{4}{4}$

Melody	2 61 1 0 05 6 1	1· 0 1 2	3 3 3 32 335 5 55	3 22 2 21 225 5 55
Piano				
Strings 1	0 0 0 0	0 0 4 5	3 — — —	7 — — 1
Strings 2				
Guitar	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0
Bass	2 — 5 —	1 — 4 5	1· 01 1 —	4· 04 40 4·

2.4.4–1 1=♭E $\frac{2}{4}$

Melody	5· 1	1 5 5	4 —	4 0 1	4 0 4	4· 3 30 2	1 —	1 —
Piano								0 0
Ny Guitar	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 46 1 4	0 4 6
St Guitar								0 0
Strings 1	0 0	0 0	0 0	0 7	6 —	1 —	6 —	6 —
Strings 2	0 0	0 0	6 —	6 5	4 —	5 —	4 —	4 —
Strings 3	3 —	3 —	4 —	4 3	2 —	2 —	1 —	1 —
Bass	1 0 1	3 1	4 0 4	4 3	2 0 2	5 0 5	4 0 4	4 —

0 0 | 0 0 | 0 0 | 0 0 | 0 0 | 0 0 | 0 0 | 0 0 ||

1 0 0 1 | 0 0 | 6 0 2 0 | 2 7 2 7 | 3 5 3 5 | 3 5 3 5 | 3 5 3 5 | 3 5 3 5 ||

5 04 3 3 | 0 0 | 0 0 | 0 03 461 | 3 — | 0 345 | 3 300 | 3 2 1 7 ||

500 0 50 | 0 0 | 400 0 | 0 0 | 31 3 300 | 3 03 3 13 | 03 0 0 7 | 3 70 3 0 ||

5 — | 5 — | 6 — | 7 — | 3 — | 3 — | 3 — | 3 — ||

3 — | 3 — | 4 — | 5 — | 1 — | 1 — | 7 — | 7 — ||

1 — | 1 — | 2 — | 2 — | 5 — | 5 — | 5 — | 5 — ||

3· 3 | 3 — | 2 — | 5 — | 1· 1 | 1 — | 7 0 7 | 7 — ||

2.4.4-3 1=C $\frac{4}{4}$

Am F Dm Am F Dm7 Em

3 3 2 1 2 1 7 | 6 6 6· 0 | 4 4 3 2 1 2 4 | 3 — — 0 |

F Dm C Am E7 Am

4 4 3 2 2 4 | 3 3 1 6 — | 7 3 2 1 7 1 | 6 6 6 — ||

3.1.1-1 1=C $\frac{4}{4}$

Melody | 3 3 2 1 2 1 7 | 6 6 6. 0 | 4 4 3 2 1 2 4 | 3 — — 0 |

Piano | 6/6 3 4/4 4 1 | 2/2 2 6 6/6 1 3 | 4/4 6 1 4/2 2 4 6 | 5/3 3 7 3 3 7 3 |

Strings | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

Pad | 1/3 — 4/6 — | 4/6 — 1/3 — | 4/6 — 4/1 — | 3/5 — — — |

Fletless Bass | 6 — 4 — | 2 — 6 — | 4 — 2 — | 3 — — 3 3 |

| 4 4 3 2 2 4 | 3 3 1 6 — | 7 3 2 1 7 1 | 6 6 6 — |

| 4/4 4 1 4/2 2 6 2 | 3/1 1 5 1 6/6 3 303 | #5/3 3 7 2 3 7 3 | 3/6 3 6 6 3 6 4 |

| 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

| 4/6 — 4/6 — | 3/5 — 1/3 — | 2/#5 — — — | 1/3 — — — |

| 4 — 2 — | 1 — 6 — | 3 — — 3 3 | 6 — — — |

| 3 3 2 1 2 1 7 | 6 6 6. 0 | 4 4 3 2 1 2 4 | 3 — — 0 | 4 4 3 2 2 4 |

| 6/6 1 3 4/4 1 1 | 2/2 6 6 6/6 3 3 | 1/4 4 1 4 6/2 2 6 1 | #4/3 7 3 5 3 7 6 7 | 4/4 4 1 4/2 2 6 2 |

| 3/1/3/6 — 6/4/6/4 — | 6/4/6/2 — 3/1/3/6 — | 6/4/6/4 — 6/4/1/2 — | 5/3/5/3 — — — | 6/4/6/4 — 6/4/6/2 — |

| 1/3 — 4/6 — | 4/6 — 1/3 — | 4/6 — 4/1 — | 3/5 — — — | 4/6 — 4/6 — |

| 6 — 4 — | 2 — 6 — | 4 — 2 — | 3 — — 3 3 | 4 — 6 — |

3.1.1-2 1=C $\frac{4}{4}$

Melody

Strings

Ny Guitar

Steel String Ac Guitar

Fretless Bass

3 3 1 6 — | 7 3 2 1 7 1 | 6 6 6 — | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 ||

3.1.1-3 1=C $\frac{4}{4}$

Melody | 3 3 2 1 2 1 7 | 6 6 6. 0 | 4 4 3 2 1 2 4 | 3 — — 0 |

E.piano

Nylon Ac Guitar

Pda | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

Fletless Bass | 6 — 4. 4 | 2 — 6. 6 | 4. 4 2 — | 3 — 3. 03 |

4 4 3 2 2 4 | 3 3 1 6 — | 7 3 2 1 7 1 | 6 6 6 — |

0616 6 0 0 2 6 0 6 2 | 0515 5 5 0 63 3 0 | #5 — 0 0#520 | 6·· 6 6 6003 |

400 0 200 0 | 100 0 630 0 3 | 3 — 03 3 300 | 6·· 0 0 03 0 |

0461 16· 2 62 4 6 | 1 35 1 3 0636 136 | 3 2#5 7 2 2 0 2 257 | 6361 1361 1361 136 |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

4· 4 2 — | 1 — 6 — | 3· 0 3 — | 6 — 6 — |

3 3 2 1 2 1 7 | 6 6 6· 0 | 4 4 3 2 1 2 4 | 3 — — 0 | 4 4 3 2 2 4 |

06 0 0 6 01 6 061 | 02 6 0 6 6 06 0 3 | 0616 6 6 6 0 | 7 05 7 7· 5 5730 | 0616 600 6 6001 |

6003 030 400 0 | 200 0 6 6 3 0 0 | 400 0 0 02· | 3 0 0 0 | 400 0 4 400 |

6361 136 0461 461 | 0 0 6 2 6 6 36 1 3 | 0446 64· 6· 4 1 6 | 0 03 5 3 3 3 35 7 35 | 0 06 1 6 0 06 2 6 |

1 — 1· 4 4 | 4 — 6· 1 1 | 1· 4 4 4 — | 0735 5 5 — | 4 — 4 — |

6 — 4 — | 2 — 6 — | 4 — 2· 02 | 3·· 0 3·· 0 | 4 — 2 — |

3.1.2–1 1=C $\frac{4}{4}$

Melody

Nylon Ac Guitar

Clean Electric Guitar

Choir lohs

Pick Bass

3.1.2–2 1=C $\frac{4}{4}$

Melody

Dis Guitar 1

Dis Guitar 2

Fretless Bass

4 4 3 2 2 4 | 3 3 1 6 — | 7 3 2 1 7 1 | 6 6 6 — |

404 4 4 202 2 6 | 101 1 1 606 6 6 | 303 3 30 303 3 3 | 6060 6 3 606 6 3 |

3 3 2 1 2 1 7 | 6 6 6. 0 | 4 4 3 2 1 2 4 | 3 — — 0 | 4 4 3 2 2 4 |

6060 6060 404 404 | 2020 2 20 6060 6 60 | 404 404 2020 2 20 | 3030 303 303 3037 | 4040 4040 2020 2 20 |

3 3 1 6 — | 7 3 2 1 7 1 | 6 6 6 — | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 ‖

1010 1 10 6060 6 60 | 303 303 303 3 30 | 6060 606 606 6063 | 6060 6 6 6 6 6 6 | 6 0 0 0 ‖

3.1.2-3 1=C $\frac{4}{4}$

Melody

E.Piano

Clean Guitar 1

Clean Guitar 2

Finger Bass

3 3 2 1 2 1 7 | 6 6 6. 0 | 4 4 3 2 1 2 4 | 3 — — 0 | 4 4 3 2 2 4 |

6. 0 0 0 | 2 0 0 6 0 0 | 0 0 202 0 | 3 0 0 07 300 0 | 0 0 0 2 2. 0 |

60 6 60 4 4040 | 2 2020 6 6060 | 4 4040 2 2020 | 3302 3 303 073 | 4 4040 20 2 20 |

3 3 1 6 — | 7 3 2 1 7 1 | 6 6 6 — | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 ‖

1 1 1 3 6. | 3 0 0 3 3. 0 3. 0 | 6 0 0 3 6 3 0 | 6 0 600 6003 | 6 — — 0 ‖

10 1 10 60 6 60 | 3. 7 30 3 3 | 6. 3 6 6060 | 6060 6 1 303 535 | 6 — — 0 ‖

3.1.3–1 1=C $\frac{4}{4}$

Melody

Banjo

Steel Guitar

Mandolin

Acoustic Bass

7 3 2 1 7 1 | 6 6 6 — | 3 3 2 1 2 1 7 |

3 7 3 7· 0 | 6 3 6 3· 0 | 6 3 1 6 4 1 6 4 |

6 6 6. 0 | 4 4 3 2 1 2 4 | 3 — — 0 |

2 6 4 2 6 3 1 6 | 4 1 6 4 2 6 4 2 | 3 5 7 2 3 2 7 5 |

4 4 3 2 2 4 | 3 3 1 6 — | 7 3 2 1 7 1 |

4 1 1 6 6 0 1 4 0 4 0 6 6 4 4 6 | 1 5 0 0 3 5 1 0 0 1 3 3 1 1 0 3 6 0 | 3 7 0 0 #5 5 3 0 5 3 5 7 0 7 0 5 7 0 0 |

4 4 4 4 0 6 2 6 6 6 6 | 1 3 3 0 1 3 1 5 6 3 3 0 6 3 1 6 | 3 2 3 2 7 0 7 3 2 3 2 2 0 |

1 1 1 4 1 4 1 0 1 1 4 1 2 2 4 2 4 2 0 2 2 4 2 | 1 1 3 1 3 1 0 1 1 3 1 6 6 1 6 1 6 0 6 6 1 6 | #5 5 2 5 2 5 0 5 5 2 5 5 5 2 5 5 2 5 5 2 5 |

4 6 1 4 2 6 4 2 | 1 5 3 1 6 3 1 6 | 3 #5 7 #1 2 1 7 5 |

6 6 6 — | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 ||

1 0 3 3 3 1 3 3 6 1 3 3 0 1 3 0 3 | 6 0 6 1 0 6 3 7 6 0 3 6 3 | 3 3 3 6 2 0 6 3 3 0 1 1 6 0 0 ||

6 3 3 0 6 3 1 6 6 6 1 1 6 3 0 6 | 6 3 3 6 6 0 6 3 | 6 6 3 6 0 3 6 1 3 0 6 6 0 0 ||

6 6 1 6 1 6 0 6 6 1 6 6 6 1 1 6 1 6 6 1 6 | 3 3 6 3 3 3 0 3 3 0 1 1 1 6 0 4 3 | 6 0 1 1 6 2 0 6 1 1 6 0 7 0 0 ||

6 1 3 5 6 5 3 1 | 6· 0 3 6 3 | 6· 0 3· 0 6 6 3 6 ||

3.1.3-2 1=C $\frac{4}{4}$

Melody

3 32 12 17 | 6 6 6. 0 | 4 43 21 24 | 3 — — 0 |

4 43 2 24 | 3 31 6 — | 7 3 21 71 | 6 6 6 — |

E.Piano

Mut Guitar2

Fre Bass

3 3 2 1 2 1 7 | 6 6 6. 0 | 4 4 3 2 1 2 4 |

6 6. 0 6.. 0 | 24. 0 1.. 0 | 0 010 100 0 |

6.. 0 4.. 0 | 200 0 6.. 0 | 4 0 200 0 |

0 30 030 4 60 460 | 2 60 260 0 30 030 | 4 60 460 106021 60216 |

6 0 6 0 4 0 4 0 | 2 0 2 0 6 0 6 0 | 4 0 4 0 2 0 2 0 |

3 — — 0 | 4 4 3 2 2 4 | 3 3 1 6 — |

0 50 0505 5055 0550 | 1 6. 0 0 060 | 0 050 6.. 0 |

3 0 0 0 0 | 4 0 2 0 | 1 0 6.. 0 |

3 70 3703 #4307 3375 | 106041 60416 0266 2262 | 1 50 150 0 30 030 |

3 0 3 0 3 0 3 0 | 4 0 4 0 2 0 2 0 | 1 0 1 0 6 0 6 0 |

3.1.4–1 1=C $\frac{4}{4}$

Melody

Piano

Jazz Guitar

Acoustic Bass

3.1.4–2 1=C $\frac{4}{4}$

Melody

E.Piano

Muted Electric Guitar

Kalimba

Finger Bass

3 — — 0 | 4 4 3 2 2 4 | 3 3 1 6 — | 7 3 2 1 7 1 |

3 — 3· 0 070 | 0 4 404 2 — | 1 — 6 — | 1 — — 10· |

0 3753 0 0 | 0 4164 0 0 | 0 5315 0 0 | 0 37#52 0 0 |

5713 0 57 3 5 0 0 | 6146 0 61 2 4 0 0 | 5135 0 51 6 1 0 0 | 3#572 0 35 7 2 0 0 |

3 03 3 0 3 0 7 0 3 | 4· 04 2· 02 | 1· 01 6· 06 | 30· 0· 7 3· 07 |

6 6 6 — | 3 3 2 1 2 · 1 7 | 6 6 6 — 0 | 4 4 3 2 1 2 4 |

11· 1 0 1 0 | 0 1 1001 1 — | 0 4 4006 6 — | 1 1 1 0 0 4 404 |

0 3163 0 0 | 0 3163 0 0 | 0 6426 0 0 | 0 4164 0 0 |

3613 0 36 1 3 0 0 | 3613 0 36 1 4 0 0 | 6246 0 62 6 1 0 0 | 6146 0 61 1 2 0 0 |

6 03 0 6 0 0 16 | 6· 06 4 — 0 4 | 2· 02 6 6 6 0 6 | 4· 04 2· 02 |

3 — — 0 | 4 4 3 2 2 4 | 3 3 1 6 — | 7 3 2 1 7 1 |

0 70 0 0· 7 0 | 1 — 0 4 404 | 0 3 3006 6 — | 0 #50 0 0· 5 0 |

0 3753 0 0 | 0 4164 0 0 | 0 5315 0 0 | 0 37#52 0 0 |

5735 0 57 3 5 0 0 | 6146 0 61 2 4 0 0 | 5135 0 51 6 1 0 0 | 3#572 0 35 7 2 0 0 |

3 0 7 3 0 3 | 4 0 1 2· 02 | 1· 01 6· 06 | 3 0 7 3 0 3 |

3.1.5–1 1=C $\frac{4}{4}$

Melody

E.Piano

Clean Electric Guitar

Slap Bass

3 — — 0 | 4 43 2 24 | 3 31 6 — | 7 3 21 71 |

6 6 6 — | 3 32 12 17 | 6 6 6. 0 | 4 43 21 24 |

3 — — 0 | 4 43 2 24 | 3 31 6 — | 7 3 21 71 |

3.1.5–2 1=C $\frac{4}{4}$

Melody

3 3 2 1 2 1 7 | 6 6 6. 0 | 4 4 3 2 1 2 2 | 3 — — 0 |

E.piano

Clean Electric Guitar

Strings

Finger Bass



3.1.6–1 1=C $\frac{4}{4}$

Melody

Piano

Nylon Ac Guitar

Strings

Acoustic Bass

Fretless Bass

4 4 3 2 2 4 | 3 3 1 6 — | 7 3 2 1 7 1 | 6 6 6 — |

0 6 4 6 4 | 5 — 0 1 | 0 #5 5 0 5 0 | 0 0 1 0 1 0 1 0 0 |

4 — 0 0 | 1 — 1 3· | 3 — — 3 3 0 | 6· 3 0 3 0 3 0 0 |

4 0 2 2 6 4 6 | 1· 0 1· 0 2· 0 2· 0 | #3 0 3 0 3 | 4 1 0 3 0 1 0 1 |

6 — 6 — | 5 — 3 — | 3 — — — | 3 — — — |

4· 4 0 2· 2 0 | 1· 5 0 6 0 ♭3 | 3· 3 0 3· 3 0 | 6· 3 0 3 3· 0 |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

3 3 2 1 2 1 7 | 6 6 6· 0 | 4 4 3 2 1 2 4 | 3 — — 0 | 4 4 3 2 2 4 |

0 6 1 — | 4 6 4 0 6 | 0 6 4 6 2 | 7 — 7 0 0 5 0 | 0 6 2 0 2 6 4 0 |

6· 0 0 0 | 0 0 6 — | 4 — 0 0 | 0 0 0 3 3 0 | 4· 0 0 0 |

6· 0 6 0 4 0 0 4· 0 | 2· 0 2 2 0 2 | 4 0 2 0 2· 0 | 3· 0 3· 0 3 7 0 7 | 4 0 4 2 0 2 |

3 — 6 — | 6 — 3 — | 6 — 6 — | 5 — — — | 6 — 6 — |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 |

6· 6 0 4· 1 0 | 2· 2 0 6· 6 0 | 4· 4 0 2· 2 0 | 3· 7 0 3· 3 0 | 4· 4 0 2· 2 0 |

3.1.6–2 1=C $\frac{4}{4}$

Melody

Piano

Nylon Ac Guitar

Acoustic Bass

4 4 3 2 2 4 | 3 3 1 6 — | 7 3 2 1 7 1 | 6 6 6 — |

2 02 1 02 0202 6#10 | 1 01 5 06 0606 3 40 | 3 03 7· 3 0303 7 30 | 6 0♭3 ♮3 6 6606 3 6♭7 |

3 3 2 1 2 1 7 | 6 6 6· 0 | 4 4 3 2 1 2 4 | 3 — — 0 | 4 4 3 2 2 4 |

6· 3 3 30 4· 1 1 40 | 2· 6 6 2♭7 6· 3 3 30 | 4· 1 1 40 2· 6 6 60 | 3· 7 7· 3 3· 7 7#50 | 4· 1 1 40 2· 6 6 20 |

3 3 1 6 — | 7 3 2 1 7 1 | 6 6 6 — | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 ||

1· 5 5 10 6· 3 3 30 | 3· ♭7 ♮7· 3 3· 7 7· 3 | 6· ♭3 ♮3· 6 6 0♭3 ♮3· 6 | 6· 3 3· 6 6· 3 3030 | 6060 0306 0 0 ||

3.1.7-1 1=C $\frac{4}{4}$

Melody

Electric Piano

Muted Electric Guitar

Strings

Synth Bass

3 3 2 1 2 1 7 | 6 6 6. 0 | 4 4 3 2 1 2 4 | 3 — — 0 | 4 4 3 2 2 4 |

0 60 060 0 60 060 | 0 60 0 6 6 6 0 | 0 60 0 1 1. 46 | 5 — — 5 0 | 6. 6 6. 46 |

6 0 0 4 0 0 | 2 0 0 6 6 3 0 3 | 4 0 0 2 2.. 0 | 3 — — 3 0 | 4. 2 2.. 0 |

0 11 0 10 0 10 0 10 | 0 44 0 40 0 10 0 10 | 0 40 0 40 0 44 0 40 | 0 30 0 30 0 30 0 30 | 0 40 0 40 0 44 0 40 |

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 6/1 — 1/4 — | 2/4 — 6/1 — | 1/4 — 1/4 — |

6 66 6 60 4 44 4 44 | 2 22 2 20 6 66 6 60 | 4 44 4 44 2 22 2 20 | 3 33 3 33 3 33 3 33 | 4 44 4 40 2 22 2 22 |

3 3 1 6 — | 7 3 2 1 7 1 | 6 6 6 — | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 ‖

5. 6 6.. 13 | 7 — 7070 0 6 | 6 — 0 60 060 | 6 — — 600 | 6 3 6 30 6 0 0 ‖

1. 6 6.. 0 | 3 — — 3 6 | 6 — — 6 0 | 6 — — — | 6. 0 6 0 0 ‖

0 30 0 30 0 10 0 10 | 0 20 0 20 0 20 0 20 | 0 10 0 10 0 10 0 10 | 0 10 0 10 0 10 0 6 | 3 — 600 0 ‖

7/3 — — — | 1/4 — 2/4 — | 1/3 — 6/1 — | #5/2 — — — | 6/1 — — — ‖

6 66 6 66 6 66 6 66 | 3 33 3 33 3 33 3 33 | 6 66 6 66 6 66 6 66 | 6 6 6 60 6060 6 60 | 6 60 0 30 600 0 ‖

3.1.7–2 1=C $\frac{4}{4}$

Melody

Electric Piano

Guted Electric Guitar

Strings

Slap Bass

| 7 3 2 1 7 1 | 6 6 6 — | 3 3 2 1 2 1 7 | 6 6 6. 0 |

| 4 4 3 2 1 2 4 | 3 — — 0 | 4 4 3 2 2 4 | 3 3 1 6 — |

| 7 3 2 1 7 1 | 6 6 6 — | 0 0 0 0 | 0 0 0 0 ‖

后　记

不知不觉这本关于流行音乐编曲的书竟然写了近半年，在书中，我们将流行音乐的编曲解构为织体构成与织体的连接，希望这种创新性的、带实验色彩的编曲理念能够真正提高我们音乐创作中的效率与质量。

流行音乐的编曲有别于传统管弦乐的配器，在中国目前都尚无非常完整的理论论述，我们旨在抛砖引玉丰富现阶段的流行音乐理论。

成书的过程中，非常感谢我的那些学生，他们在五线谱转译简谱的工作中付出了艰辛的劳动，在此表示深深感谢，他们是湖南科技大学音乐系的肖飞、郑瑞、郑君墩、陈林志、潘理、范欢。

最后，感谢本书的责任编辑何征、张玥，是他们的鞭策与督促才有此书的最终出版。

文海良

mademusic@126.com